AVGUST 1993 CENA: 3.- din.

AMIGA Style

AKO ŽELITE DA VAŠ ČASOPIS
KUPITE 20% JEFTINIJE
NAZOVITE OVAJ BROJ:
[illegible] 122 LOKAL 340

U OVOM BROJU:

[illegible] POTREBNO
ZA [illegible] GRAFIKOM

KAKO POČETI
[illegible] IMAGINE

IGRE:
TRANSARCTICA
DRAGON'S LAIR III
WALKER
ARABIAN NIGHTS
GLOBAL GLADIATOR



AMIGA ART



Nikolić [illegible]





[illegible]



[illegible] - MANSARDA



Tošić Milovan - MIŠOLOVKA



[illegible]



Prvi domaći časopis
namenjen ljubiteljima Amige
Broj 5, avgust 1993.

Glavni i odgovorni urednik
Daniel Šendula
Likovno-grafičko uređenje
Smail Ališić
Ljubomir Milačić
Uredništvo
Vladimir Puđar
Pavle Vukadinović
Stručni saradnici
Branko Ćirović
Vladimir Vodalov
Ivan Zaviš
Vladimir Jovičić
Jovan Vukajlović
Damir Meštrović
Ivan Antić
Ilustracije
Smail Ališić
Ljubomir Milačić
Aleksandar Vasiljević
Emisije MTVMOŽ
Bojan Parabucki
Jovan Vukajlović
Siniša Cerović
Lektor i korektor
Vilma Beker-Gaćeša
Adresa Redakcije
Futoški put 39
21000 Novi Sad
Telefon:
021/390-085
Izdaje
Virtual Computing Systems
Kraljevića Marka 39
Direktor
Srđan Jovanović
Grafička priprema teksta i slike
SCAN studio, Novi Sad
Štampa
Forum, Novi Sad

Informacije o pretplati
možete dobiti na telefon:
021/622-222 lokal **340**
(radnim danom
od 09-18 časova)



Reč Uredništva

Poštovani čitaoci,

Kakvo je stanje u zemlji i kakva je današnja ekonomska situacija, nepotrebno je bilo kome objašnjavati. Galopirajuća inflacija i haos na tržištu doveli su nas u situaciju de moramo za trenutak da zastanemo, prestrojimo se i krenemo na realnijim osnovame. Posle 4 meseca pauze uspeli smo da se oporavimo i obezbedimo sve neophodne resurse za kontinuirano izlaženje vašeg omiljenog časopisa.

Nesebične pomoć Novosadske mlekare i našeg generalnog finansijera kompanije Medico iz Novog Sada, vratila nam je veru u budućnost našeg i vašeg časopisa.

Zbog sporosti distributivne mreže i praktično nemoguće naplate svojih potraživanje, Uredništvo časopisa odlučilo je da se časopis prodaje putem pouzeća uz 20% popusta od cene na kioscima, putem pretplate ili prodajnih mesta koja se u vašem gradu bave kompjuterima ili programima.

Ako ste zainteresovani da postanete distributer Amiga Style-a, ne oklevajte, nego nas pozovite na telefon 021/622-222 lokal 340 svakog radnog dana od 09:00 do 18:00 časova i informišite se za uslove saradnje.

Potrudili smo se da i dalje budemo aktuelni, zanimljivi i korisni svakom sadašnjem i budućem korisniku Amige. Amiga Style i dalje je list čitalaca, tako da eko imete primedbi, sugestija i predloga u vezi sa novim ili postojećim rubrikama, zanimljivim temama koje bismo mogli obraditi, akcijama koje bismo mogli zajedno pokrenuti i, uopšte, izgleda i sadržaje časopisa, pišite nam.

Takođe, ako niste sigurni de znate kako najbolje da iskoristite svoj omiljeni editor, javite se - saradnici sa novim idejama i novim temama uvek su dobrodošli. Ali, i oni sa novim pogledom na več obrađene. Pozivamo i sve igrače, koji žele da se pohvele završenom igrom, načinom kako su je „prešli" i raznim trikovima, da se jave i da svoje znanje putem časopisa podele sa drugima.

Svi oni koji bi želeli da naruče starije brojeve Amiga Style-a, još uvek to mogu učiniti na telefon 021/390-085 svakog radnog dana od 09:00 do 14:00 časova. Broj starih časopisa je ograničen.

Uredništvo



SADRŽAJ



VESTI...VESTI...VESTI...

Multi Start II

Američka firma DKB Software, za vlasnike Amige 500, 600 i 2000, pravi ploče za nadgradnju i instaliranje Kickstart V2.0 i V3.1 ROM-a na istoj i jednostavno prebacivanje iz jedne varzije u drugu putem tastature. Za to nije potreban nikakav softver, niti su potrebni nikakvi spoljni žičani izvodi ili prekidači. MultiStart je kompetibilan se MegaChip 2000/500, VXL030 i CSA MMR akceleretorima za Amigu 500 i sa dosta drugih proizvoda koji se instaliraju unutar A500.

MBX 1200

Za vlasnike Amige 1200, američka firma MicroBotics nudi MBX 1200, visoko kvalitetnu nadgradnju koja sadrži Motorolu 68881/68882 Floating Point Unit i mogućnost ugradnje do 8 MB 32-bitnog Amiga FastRAM-e. Takođe, podržan je i sat realnog vremena nepajan batarijama. MBX 1200 se priključuje interno u Amigin standardni 150-pinski Bus Expansion konektor. Naravno, za cenu se obratite MicroBotics-u...

The Insider Guide to the Amiga A1200

Pojavila se nova knjige za A1200 - The Insider Guide to the Amige A1200. To je praktičan vodič za korišćenje Amige 1200, se osvrtom ne važne aspekte Workbench-a 3.0, Utilities-a, Preferances-a i AmigaDOS-a. U 24 poglavlja iznosi čitaocu potencijale njihovog kompjutera. Pokriva sve od postavljanja i instaliranja sistema, korišćenja diskova i pokretanja programa, do korišćenja Shell-a, AmigaDOS skriptova, dodavanja ikona, otkrivanja virusa, korišćenja Commodities-a, do štampanja grafike na štampaču.

Headlines 4

Headlines 4 sadrži četiri fonta iz popularne (u Americi) Toaster Font 3 & 4 serije, konvertovane u ColorFont standard (u visoku rezoluciju i osam boja), za sve programe koji podržaveju ovaj standard. Vrste slova su: KaraGHOTICserif, KaraROMANextrude, KaraChiselSCRIPTroman i KaraBRUSHED. Za ovo zadovoljstvo, neravno u Americi, morate odvojiti 79.95 dolara.

1230 Turbo

Ni GVP ne zaostaje sa periferijama za A1200. Poslednje što je izbacio je kartica 1230 Turbo (sa cenom u Americi od 500$). To je 68030 na 40 MHz koji sa može proširiti do 32 MB 32-bitnog RAM-e brzine od 60ns. Takođe, postoji podnožje za matematički koprocesor koji drastično ubrzave operacije sa Floating-Point brojevime.

AnimFonts 5

AnimFonts 5 su nove kolor slova u visokoj rezoluciji, pod nazivom KaraGOTHIChisel. Blještava, izvajana (Chisel), osenčena i savremena gotik slova sa numeričkim i specijalnim znacima. AnimFont slova se mogu koristiti u programime DPaintIII ili IV, DVideo III i bilo kojem drugom programu koji koristi AnimBrush format. Ako kupujete original u Americi, za to ćete morati da odvojite 59.95 dolara. Kod nas, zna se...

Software Developer's Toolkit

Da li ste znali da Commodore pravi diskove koji sadrže vaoma korisne primere programe, dokumentaciju (Autodocs), include fajlove i softverske alatke. I sve to je dostupno programerima na Amigi. Za ispod 25 dolare dobijaju se četiri diska pune korisnih informacija koje pomažu programiranju ne Amigi. Primeri su iz različitih izvore i od različitih programa, uključujući AmigaMail, a obezbeđuju funkcionalan kod koji koristi specifične Amigine procedure i funkcije. Pored toga, tu su i više Debugging alata kao što je Enforcer i Mungwall, sa kojima programer može neprevili mnogo stabilniji program koji neće „pucati" u nezgodnim situacijama.

Čim se nova varzija AmigaDOS-a pojavi, sve informacije vezane za tu verziju su nevedene u Software Developer's Toolkit-u, za sve registrovene programere i razvojne timove ne Amigi kojima će Commodore prvo ponuditi ovaj Toolkit. To zneči da će obični smrtnici doći do istih informacija kao i profesionalci, samo malo kasnije. Ako želita da naručite Software Developer's Toolkit pišite na: Commodore Business Machines - Department C, 1200 Wilson Drive, West Chester, PA 19380, USA ili se obretite ne telefon (215) 431-9180 (narevno, sa pozivnim 991).

Deniel Šenduie

Prvo Kick Off prvenstvo

Ili organizovano okupljanje omladine na SPENS-u

Redakcije Amige Style-a je rešila da po ko zna koji put nasrne na dosadu i da žestoko uzvrati učmaloj sceni računarskih igara. To je uradila tako što je u 11.08.'93., na SPENS-u, organizovala po prvi put tekmičenje u kompjuterskom fudbalu, i to u GOAL-u, koji neki poznaju i kao **KICK OFF III**. Amige 500, 2000, 3000 i 4000 su korišćene kao mašine za igru dok je svaki od učesnika sam sebi obezbedivao džojstik, što se pokazalo izuzetno mudrim potezom. Dok se za desetak godina ne otvore tajni arhivi ovog uvaženog časopisa, mi ćemo ovde, ekskluzivno, izneti neke naša, neobjektivne i pristrasna, zapaženja.

Sve što se zbivalo ovom prilikom bilo je beleženo objektivom kamere ekipe MTVMDž, koja se maksimalno trudila da bude primećena, ali ne i da ona nešto primeti. Konkretno to znači da su snimljeni svi najvažniji detalji kao što su cene kolača, lepe devojke i zagubljeni psići na SPENS-u. Da bi privukli pažnju, išli su toliko daleko da su čak i pedali sa balkona, sedeli na podu i sl. Na kraju su izbrisali i tonski deo snimka, samo da bi njihove lepe fizionomije došle što više do izražaja.

Posebnu poslasticu su za publiku predstavljali trenuci kada su pobednici odlučivani penalima. Za one okupljene oko poprišta odluke, rezultat nije bio ono interesantno, nego veličina promašeje iskusnih igrača prilikom izvođenja najstrože kazne. Dogodilo se, doduše, svega petnaestak puta, da udarac sa bele tačke završi čak oko korner zastavice. Inače, nakon završetka oficijelnog dela, delegacija sastavljena od učesnika je izdala saopštenje u kojem se, kao najbitnije stavke, navodi sledeće: „Sudija je bio žensko", „Sunce je išlo direktno u oči", „Džojstici su bili užasni" i „Ne da je duvao vetar, nego je to bio orkan".

Za ne poverovati je, ali je istina da je ovo pravdoljubivo okupljanje iskoristila i šečica ultramilitantnih pojedinaca, koji su sve vreme po mračnim ćoškovima mrmljeli sebi u bradu „... 16 Mb, a neće da radi, da mu majku imperijalističku ..." ili, još gori primer, „... super DeLuxe Turbo Pepeljara Joystick sa ugrađenom rupom, za samo ...". Naravno, energičnom akcijom prisutnih čistačice, mentalni prostor oko učesnika je doveden u normalno stanje.

Gospodin Škrijelj, osoba koja u sebi objedinjuje vlasnika, direktora, glavnog servisera i čistača Samir Computer Service-a, na licu mesta je, za sve zaljubljenike u komplikovani hardver džojstika, demonstrirao složenu taktičko-strategijsku vežbu pod jednostavnim naslovom „Kako u jednom satu pokvariti, otvoriti, zagubiti, i na kraju, razbiti jedan džojstik, a sve to pred kamerama ekipe MTVMDž". Mislim da ne moram napomenuti da je ovo scensko delo naišlo na izuzetan prijem kod okupljenog naroda, izuzev sirotog vlasnika još sirotijeg džojstike.

Za koliko se prodavala marka na SPENS-u tog dana, ne sećam se, ali je zato kesten pire sa šlagom, podgrejan, bio 14E6 dinara.

Učestvovanje je koštalo 10 miliona dinara, ali šta je to spram ogromne lepote druženja. Kada smo već kod finansija, zamolio bih vas da obavestite redakciju našeg časopisa ako primetite simpatičnog mladića sa kasicom-prasicom u obliku mikroprocesora, na kojoj je logo Amiga Style-a. On je naš bivši blagajnik, koji je otišao da kupi pampers pelene, i evo, nema ga već 9 1/2 dana.

Pobednik je Goran Radenović, a drugo mesto je zauzeo Vladimir Bajin. Finalna utakmica je bila najzanimljivija, odlučivale su nijense. Treće mesto je pripalo Rastislavu Struharíku, a četvrto Aleksandru Obradoviću.

Jasno je da su se tu našle i brojne nagrade. Od onih nenovčanih da pomenemo samo Atarijevu konzolu za igru za pobednika. Sve je to obezbeđeno posredstvom TehnoSoft-a i Samir Computer Service-a.

Strešno jako puno mnogo veliku pomoć nam je u organizaciji svega ovoga pružio Medico, koji se, by the way, bavi prodajom nekretnina. Tako su svi oni koji su to želeli, a imali su potvrdu da učestvuju na takmičenju, mogli da kupe pojedine objekte sa popustom od 0.0001%, što će reći da dvosoban stan niste morali da platite 20 000 DEM, nego svega 19 999,98 DEM.

Bilo je lepo, a valjda će i opet, kada sledećom prilikom budemo ovako nešto organizovali. Postoje već i neki predlozi za igre u kojima bi se održalo takmičenje, kao što su „Lotus Esprit Turbo Challenge II" ili „Street Fighter II". I ovom prilikom vam se pruže šanse da putem vašeg omiljenog časopisa (ne, nije SABOR) saznate nešto o tome, a možda da čak i utičete na izbor igre.

U stvari, nije mi jasno zašto sve ovo i pišem jer sam siguran da ste bili tamo. A ako kojim slučajem i niste, oprostiću vam još ovaj put. Sledeći put dolazimo svi iz redakcije Amiga Style-a i pevamo vam pod prozor. Toliko.

Jovan Vukajlović

Rhinoceros BBS & Amiga Style

Sve vlasnike modema obaveštevamo da je u saradnji sa najvećim novosadskim Rhinoceros BBS-om Redakcija časopisa „Amiga Style" nedavno otvorila specijalnu „Amiga Style" konferenciju, kao direktan vid podrške časopisu. To znači da sva vaše pitanja i predloge sada možete uputiti i elektronskim putem, tako da u najkraćem roku dobijete željene odgovore i najsvežije informacije u vezi vašeg omiljenog časopisa i Amige uopšte.

Prednosti modemskog načina komuniciranja su višestruke: privatna pošte, javne konferencije (između ostalih i „Amige Style"), razmena iskustava sa ostalim vlasnicima Amige, direktan kontakt sa uredništvom Amiga Style-a (BBS podrška), mogućnost interaktivnog razgovora sa ostalim korisnicima na liniji (Chat), direktorijumi sa fajlovima (veliki izbor Shareware i Utility programa za Amigu), bilteni, oglasni prostor, letnji popust, specijalne pogodnosti za pretplatnike Amige Style-a i još mnogo toga.

Rhinoceros BBS ime 4 noda (linije), a telefoni su: **(021) 350-751, 350-941** i **350-928** (non-stop).

Dobrodošli u svet modemskih komunikacija! Očekujemo vas na 300, 1200 i 2400 boda.

Vladimir Puder



Šta je potrebno za bavljenje grafikom

Prvi odgovor na ovo pitanje je, naravno, Amigal Ali koja Amiga, i šta sve osim te Amige - probaćemo da objasnimo ovde.

Što se tiče programe koji se bave Desktop vidaom, nema probiema oko softverske kompatibilnosti. Jedinu neprijatnu okolnost čine veličine memorije ili napostojenje odgoverajućeg hardverskog dodetka. Pe, krenimo redom - od hardverskih potrebe:

Memorija

Amiga 500 u, tako reći, osnovnoj konfiguraciji (se proširenjem memorije do 1 MB) već čini solidnu platformu za početke bavljenja Desktop videom. No, kod potrebe de se koriste najviše rezolucije u najvećem broju boje, 512 KB CHIP memorija postaje vrlo tasno. Zato je pojava Agnusa koji može de adresire 1 MB CHIP memorije, a odmeh zatim 2 MB CHIP memorije, došle kao osveženje. Dovoljno je par kretkospojnike prebaciti u odgoverajuće položaje i dodatnih 512 KB iz proširenje postaju CHIP memorija. Neme razloga za žaljenje što je od FAST memorije napravljene CHIP memorija, jer je tih 512 KB i onako bile samo „spora" FAST memorija i kao takve nija doprinosila brzini rada kompjutere. Tih 1 MB CHIP memorije je taman dovoljno da sa mnoga stvari kao, na primer, Fixed Beckground kod slika u visokim rezolucijame, mogu jednostavno upotrebiti bez bojazni da će ponestati slobodna grafičke mamorije. Potraba za punih 2 MB CHIP memorija ja dosta retka, e javlja se tek kod nakih složenih projekata ili nekih specifićnih programerskih zahteva.

Za razliku od CHIP memorije, prava (Real) FAST memorija uglavnom služi radi mnogo komotnijeg rade sa velikim animecijame, se programime koji zahtevaju veće količina memorija, na primer, radi konverzija (Morph i Image Processing programi), ali i donekle ubrzava kompjuter. Obično je reć o proširanju koja se „umeće" sa strana kompjutera i takva memorija je po običaju skuplje od one koja se stavlje „ispod" kompjutere u posebno predviđeno mesto za to. Ovo se odnosilo na A500 i A500+ kompjutere. Kod modela sa većom kutijom kao što su A2000, A3000 i A4000, reć ja o memorijskim karticame koje sa stavljaju u slotove. Obično ne sebi imaju 2 MB memorije se mogućnošću proširenja do 8 MB (ostevljene podnožja). Kod A600 i A1200 osim proširenja koje sa umeće unutar kompjutera, postoje još i PCMCIA memorijske kartice (veličina kreditna kartice) koje se stavljaju u predviđani slot se leve strana. Kod FAST memorija koja su predviđane za procesore veće od 68000 i 68010, razlikujamo dve vrsta: 16-bitne i 32-bitne. Ove druge su dvostruko brže, tj. procesor u radu se njime nominalno može dvostruko brže raditi, jer im je „propusne moč" dvostruko veća (32 bita u odnosu na standardnih 16 bita). Zanimljivo je još napomanuti da ja kod modele A3000, A1200 i A4000 CHIP mamorija za procesor takođe 32-bitna, te je grafika generisane od strane procesore brža u odnosu na sve ostala modele, uključujući i ona koji imaju na sebi turbo karticu - kod njih procesor i dalje pristupa 16-bitnoj CHIP memoriji. Koliko je memorija potrebno za koji program, biće reči nešto kasnija.

Brzina

Svi znamo da što je kompjuter brži, to je i rad komotniji. Poredeći ih po brzini, dobili bismo ovakvu sliku: A500 ili A2000 se pravom FAST memorijom je 1.2 puta brža od A500, A1200 je do 2.5 puta brža od A500, A3000 ja do 8 puta brža od A500, dok je A4000 do 32 puta brža od A500... Fantastično, zar ne? Pored izbora bržeg kompjutara, ne raspolaganju nam stoji i mogućnost ubrzavanja postojećeg. To sa, pored dodavanja FAST memorije, čini i nebavkom takozvanih turbo kartice. Turbo kartica obično sadrži ili isti procesor koji radi ne dvostruko ili trostruko većem taktu u odnosu ne osnovni (recimo 68000 ne 14 MHz), ili neki od interno bržih procesora 68010, 68020, 68030 ili 68040, takođe ne većem taktu - 16 MHz, 25 MHz, 28 MHz, 33 MHz, pa sve do 50 HMz. Jasno ja da što je takt veći, to ja procesor brži. Ne žalost, ne važi i previlo da se dvostruko bržim taktom brzina računara dvostruko povećave - problem ja opet brzine memorije, veličine ugrađenog keša (ili dodetnog keše)...

Pored bržeg procesore, na turbo kartici sa obično nalazi i brža memorija koje treba de omogući procesoru de što brža redi. Obično je to (kod 68020/30/40) 2 MB 32-bitne memorije, se mogućnošću proširenja do 8 MB, 16 MB ili 64 MB. Još jedna od lepih stvari je i ugrađen kontroler za hard disk na istoj kartici. Tima se štedi ne dodatnom herd disk kontroleru. Obično, opciono, pored boljeg procesore postoji mogućnost za dodavanje matemetičkog koprocesora (FPU), koji služi za ubrzanje prilikom računenja u pokretnom zarezu. To se naročito ispoljeva kod Rey Tracing programe, kao i kod progrema koji se služe metemetikom prilikom raznih konvarzija, morfinge ili matemetikom redi sama metematika. Konkretno, sam FPU može ubrzati red takvih programa dve i više pute, gde ubrzanje direktno zavisi od brzine rada matematičkog koprocesora i modela. Trenutno su najaktualniji 68881 i 68882. Glavna razlika im je u intarnoj brzini, tj. 68882 će kao noviji na istom taktu raditi brža od 68881. Bitno je još napomenuti da 68040 već ime ugraden 68882, tako de nema potrebe za dograđivanjem spoljnog FPU. Još jedne stvar se može opciono dodati - Memory Managment Unit (MMU). Ali kako ja već ugrađene u proceeore 68030 i 68040, e turbo kartica sa 68020 su već davno izašle iz mode, ovde se nećemo puno zadržavati na toma. Trebe reći jedino to de ja najbitnija funkcija MMU-a obezbeđivanje virtualne memorije.

Spoljna memorija

Ovde bismo samo napomenuli de herd disk olakšave i rad sa Amigom čini

mnogo konfomijim, ne samo kod Desktop videa, nego i uopšte. Kod bevljenja animecijame, velika pomoć je i to što je kapacitat hard diska mnogo veći od jedna disketa, te je moguće kreireti animacije duže od 880 KB. Takoda, prilikom stalnog dinamičnog rade sa hard diskom (kako ja obično njegov kapacitet konačan) potrebno je konstiti erhivare da bi se odlagali prethodni projakti na diskata, ali i de bi se osigurali od raznih iznanadanje prilikom reda na značajnim projektime. No, o Backup-u ćemo pričati ne nekom drugom mestu.

Prikaz na ekranu

U prethodnim brojevime pričali smo o mogućnostima Amiginih rezoiucija. Svi znamo de je za kompjutersku grefiku potrebno što je moguće više boje istovremeno prikazanih na ekranu (kako bi slika bile što približnije enalognoj – onoj koju bismo uslovno mogli nazvati prirodnom), i u što većoj rezoluciji. Maksimaine rezoiucije koju prikaziju televizori je 512 tačkica po horizontali. Teko se već sa 640 tačkice nalazi nešto iznad dovoljne i predstevije prvu ozbiljnu rezoluciju u kojoj treba redrti. Rezoiucije od 1280 koju omogučuju A1200 i A4000 predstavlje, što se tiče video zahteve, skoro vrhunsku rezoluciju. To je zato što se tada već zbog veiike rezolucije po 2 ili 3 tačkice anelogno spajaju u jednu i time čine sliku vernijom - nema onih keraktenstičnih kompjuterski oštrih ivica koje neprirodno deluju. Kod vertikalne rezolucije postoji jedno fizičko ogreničenje koje se na prevaziiazi – 512 linija po slici ili 256 linije po poluslici.

Radi poboljševanje broja dostupnih boja i rezolucije, pored izbore najnovijih modeie Amiga postoji još jedno rešenje - nebavka grafičkih kartice. To su takozvana 24-bitne grafička karlice. Šta to znači? To znači de svaka tačka može biti jedna boje iz palete od 16 milione, u većini slučajeva bez ikakvih ograničenja (kod nekih kartica moguće je prikazati samo 256 različitih boje iz palete od 16 miliona). Medu najkvalitetnijim su Impact Vision 24, Dpal Vision i Video Toaster (koji nije samo 24-bitna grafička karlica). Pored prikaza boja, kao dodatna opcije je i mogućnost, eko imemo Geniock, određivanja transparencije za sveku od tačaka. Time se kompjuterski deo slike savršeno uklepe u „živu" sliku koja se propušta kroz Genlock. Takve kertice obično imeju 32-bitna revni: 24-bitne ravni za određivanja boje slike i 8-bitnih ravni za odrađivanje transparencija data tačke.

Specijalni dodaci

Kod video kartica dosta bitne karakteristika je i brzina pristupa video memoriji ne samoj kartici. S obzirom de je reč o mnogo većoj memoriji od one koje se koristi za prikazivanje slika u standerdnim Amiginim rezolucijama, brzina animacije može biti mnogo menje. Još ako ja brzine pristupe memoriji date kartice male, tade se ne moža računati da se neke iole ozbiljnija animacija pusti direktno se Amige. Narevno, i tu ima leka. To su obično kontroleri za video uredaje. Oni služe da bi se na njih snimele slika po slika sa naša video kartice. Rade tako što učitaju sliku (jedan Frame animacije) u našu vidao karticu, zatim je snime ne traku. Za vrema dok se učitave sledeće slika, premotaju treku unazad i postava video rekorder u poiožaj za snimanje sledeće siike. Narevno, nije reč o „običnim" kućnim video rekorderime, nego o S-VHS, U-Metic I Beta rekorderime, koji imaju mogućnost kontrole.

Genlock

Naravno, još jedne od važnih stvari u bavijenju Desktop videom su i dženloci. Oni služe de bi se kompjuterska slika koju smo kreirali „pomešela" sa živom koja se obično pušta se nekog video Player-a (narevno, opet ne more de znači da je reč o „običnom" kučnom Pleyer-u). Standard za Genlock je de se boje broj nula (boja pozadine) ne kompjuteru zameni živom siikom, dok sve što je nacrtano ne Amigi ostena preko ta siike. Prvi primer za to je titlovenje. Uostalom, svima je pozneto de se većine filmove ne NS pius programu, kao I na 3K programu, titluju baš pomoču Amige i Genlock-a. Kod Genlock-e postoji veliki opseg kvaliteta i cene. Poćevši od onih nejjeftinijih koji daju sliku dosta lošeg kvaliteta, baz mogućnosti korigovanja, sve do onih čija su performense potpuno profesionelne. Treba napomanuti da i vaćina boljih 24-bitnih vidao kartica ima kao opciju ugrađivanje Genlock-a.

Digitalizatori

Sledeće što bi bilo bitno spomenuti su digitalizatori i Freme Grabber-i. Onl služe za prenošenje jednog Frame-a žive slike u memoriju kompjutere, radi delje obreda. Razlika između njih ja u tome što su digitalizatori obićno spori. De bi jednu sliku digiteiizovali potrebno im je od 30-tak sekundi do meksimalno jedna petnaestine sekunde. Kod Frama Grabber-e, kao što im i ima kaže, stvar se odvija trenutno - u trenutku mogu de zgrabe sliku iz video signela. Takoda, skuplje video kartice i Frame Grabber-e imeju keo opciju. Kao i kod Genlock-e, i za digitalizatore i Frama Grabber-a važi pravilo: koliko pere, toliko muzike. Treba još napomenuti da se doste često za Desktop video koriste i ručni skeneri koji sa papira prenose konture u memoriju kompjutare, iako im je pretežno mesto u Desktop Publishing-u.

Software

Prvo mesto svakako zauzime Deiuxe Paint, prvi program za crtanje slobodnom rukom i 2D animaciju. Koliko memorije ima, tako se i ponaša. Ako Ima bar 1 MB CHiP memorija postaja jako komotan za rad, a od postojanje i vaiičina FAST memorije zavise brzine i veličine animecije. Pored njega, Digi Paint može sasvim lapo da služi za pravljenje raznih efekata ne Ham siičicama. Trenutno drugi programi za slobodno crtanje - izuzevši one specijalizovane za pojedine video kartice, ne postoje ili nisu ni izbiliza upotrebljivi.

Pored slobodnog crtanje, tu je, narevno, i Ray Trecing. Real 3D I Imagina su već opiseni na stranicame ovog časopisa. Jedino što se može reći o njime je de mogu de preve slika za standardna Amigina rezolucija jednako dobro kao i 24-bitne siike. imegine se nikako ne sneiazi ne sistemime sa svega 1 MB memorije, e jako bi mu prijalo i više od 4 MB kod siike sa mnogo uzoraka i teksture. Real 3D ja već prilagodeniji redu ne običnim Amigame, eii i on pati od potrebe za memorijom prilikom većeg broja upotrebljenih tekstura i sličica.

Sledeći su Image Procesing programi i Morph programi koji su se nedevno pojavili. Tu su PixMete kao jedan od prvih, sva do Art Departmenta i ImegeFX-e. Što je detum proizvodnje bliži, to je za ozbiljniji red sa njim potrebno više memorije. Konkretno, za bilo kakva zahvata na slici od 1024x1024 piksele, ADPro-u je potrebno oko 4.5 MB slobodne memorije, jer sve radi sa 24-bitnim slikama u memoriji. Ako se pri tome doda da sam program zauzma oko 1 MB, to je prilično memorija. Tu mogu, na primer, pomoći razni paketi koji služa za virtualnu memoriju. Vrlo slično je i sa Morph programima.

Zaključak

Dodeci od Amige mogu napreviti pravu profesionalnu spravu. Primer je Video Toaster koji se uveliko koristi u studijime u Holivudu. Jasno je da kvalitetom zaostaje od mašina kakva je ne primer Silicon Graphics Workstation, ali sa oko deset pute manjom cenom pribiižava joj sa po kvalitetu! Ali, i jedna obične A500 sa 1 MB memorije može deti sasvim lepa efekte, samo eko to stvarno želimo. Da bismo se bevili Desktop videom na Amigi, prvenstveno je potrebno imati puno mašte i dobra volje. Uostalom, većine kompjuterske grafike na našoj TV potiče baš sa Amige...

Deniel Šendula



Crtajmo zajedno

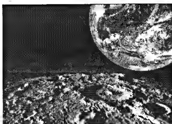
Kupovinom Amige mnogi od nas zadovoljavaju svoje potrebe za umetničkim iskazivanjem, bilo u oblasti videa, DTP-a, crtanja, animacije, pisanja ili muzike. Naravno, mogućnosti ima još ali ćemo se u ovom članku zadržati samo u oblasti grafike.

Koliko smo sa puta zapitali, listajući strana časopise, kako se stvaraju tako divna slika koja se konsta u raznim domaima ili igrama, te poželeli da i mi sami postignamo barem nešto pribižno?

Ovim člankom probaćemo da vas podstaknemo da razmislite o tome i sednete pred vašu Amigu rešeni da njene grafičke programe iskoristite do maksimuma.

Tema

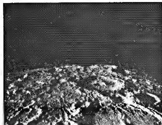
Naravno, nije dovoljno samo imati kompjuter pa da budemo na domaku remek-dela. Najvažnije je imati dobru ideju. Ako znamo šta će biti motiv, lako ćemo odabrati način pomoću kojeg ćemo doći do željenog rezultata. Za svaki program koji se bavi crtanjem, postoje data diskovi sa mnoštvom crteža, digitalizovanih slika, sada već i Snapshot-ova koje možete iskoristiti u svojim zamislima. To je zbog toga što nisu svi dobri crtači, a i oni koji to jesu možda nemaju dovoljno strpljenja ili vremena da dovrše crteže. Takođe postoje i Ray Tracing programi u kojima i oni koji ne znaju da crtaju, a koji su savladali barem minimum opštih pravila u takvim programima (kao što su: pravljenje objekata, dodavanje teksture objektu, postavljanje svetla, scene itd.), mogu stvarati zanimljive slike i animacije. Naravno, i mešanje nacrtanog crteža i kompjuterski definisane slike daju fantastične rezultate. Dakle, najvažnije je imati dobru ideju.



Druga faza: prikaz Zemlje za pozadinu

Hajde da počnemo

Pre svega bih hteo da skrenem pažnju onima koji sve ovo već znaju, da budu strpljivi, jer je ovaj članak ipak posvećen onima koji počinju svoja stvaranje na kompjuteru (ako ga ipak pročitaju, možda će naći i nešto što nisu znali ili su davno prestali da koriste, a možda im baš sada treba). Takođe, pre pisanja ovog teksta, nacrtao sam i izmontirao jedan primer, na osnovu kojeg ću vam objasniti stvaranje crteža na Amigi. Dakle, smislio sam scenu u kojoj svemirski brod leti iznad pustog pejzaža nekog asteroida dok se u pozadini vidi planeta. U potrazi za pejzažem (moja prvobitna ideja da ga nacrtam je otpala jer nisam bio zadovoljan postignutim crtežom) pregledao sam par data disketa i našao Mesečev pejzaž među mnoštvom slika iz programa Distance Suns. Za montiranje slika odlučio sam da koristim program DeluxePaint v4.10 jer u njemu najviše radim i dobro ga poznajem. To je vrlo bitno za onoga ko stvara, jer se uvek može izvući meksimum iz programa koji znamo de koristimo. Uzaludno je služiti se najnovijim programima sa mnoštvom mogućnosti, ako ih ne znamo iskoristiti.

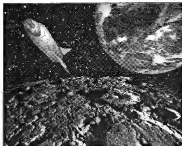


Prva faza: Mesečev pejzaž

Kompozicija

Učitao sam sliku i iz nje izvukao detalj koji mi je bio potreban. Na žalost, slika i detalj su bili crno-beli, ali to sam zanemario jer sam se odlučio da naknadno sve obojim bojama koje ja budem odabrao. Tako sam dobio pejzaž koji podseća na asteroid. Trebalo je rešiti planetu u pozadini. Među slikama na istoj disketi našao sam prikaz Zemlje koji sam odlučio da iskori-

stim. Ali postojao je mali problem - boja. Pošto sam hteo potpunu promenu boja planete, morao sam ja skinuti, odnosno promaniti sliku u crno-belu. Postigao sam to učitavši program Butcher, koji spada u grupu Image Processor-a. To su programi u kojima


Treća faza: svemirski brod kao akcenat u prvom planu

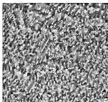
možemo isecati dalova slika, menjati im boju, premeštati ih iz jednog formata ekrana u drugi, u nakima i skidati trenutno aktivna ekrane (Grabb) itd. Mada je to jedan od starijih programa, po mom mišljenju je jedan od najboljih za ovakve sitne zahvate na slici. Naravno, tu su i novi programi u kojima možamo raditi sve što nam padne na pamat (npr. Morphing), ali zahtsvaju mnogo mamorije, a neki rade samo pod Workbench-om 2.0 i višim. Dakle, u Butcher-u sam skinuo boju jednostavnom naredbom „Black & white". Tako dobijen imidž planate sam uklopio u sliku u DeluxePaint-u. Zvezde sam dodao Air Brush-om kombinujuči svetlije i tamnije nijanse siva. Tako se dobija utisak dubine i različite udaljanosti zvezda. Malo više muke zadao mi je svemirski brod kojeg sam sam nacrtao. Narevno, mogao sam iskoristiti digitalizovana ili kompjuterski definisana (renderisane) letelice. Uklopio sam ga jednostavnom naredbom „Merga in front" i kompozicija slike je bila gotova.

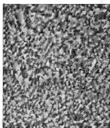
Obojimo sliku

Za bojenja ove kompozicije koristio sam Digi Paint v3.0. U ovom programu postoji jednostavna komands „Colorise". U prozoru na dnu ekrana nalazi se funkcija „Fill", koju sam aktivirao. Digi Paint koristi HAM mod, te je moguće birati boju iz palete od 4096 nijansi. Posle bojenja površine asteroida i planete u pozadini, primetio sam da slika nema dovoljnu ubedljivost. To je bilo zbog toga što su i asteroid i planeta u pozadini bili otprilika iste oštrine. Svemirski brod je u prvom planu baš zato što je svetliji. Dakle, morao sam malo zamutiti planetu i tako je „odgurati" u pozadinu. To sam postigao naredbom „Blur". Par puta sam prešao preko čitava površina planete i postigao željeni rezultat. Sada sam dobio utisak dubine, ali je svemirski brod izgledao statično, kao da lebdi u jednom mestu iznad asteroida. Da bih postigao utisak kretanja, zamutio sam zadnji kraj letelice opet koristeći naredbu „Blur". Ssda sam bio zadovoljan konačnim rezultatom. Slika je pred vama, pa prosudite sami.

Teksture

Drugi primer je više pomoć onima koji se bave Ray Tracing programi-


Uz pomoć DELUXE PAINT-a pripremljene je tekstura


Konačno uobličenje je izvršeno u PIXMATE-u

ma, a opisivaću način dobijanja teksture koje liči na prirodni matarijal. To ja tekstura jambolija (vrsta tepiha sa dugačkim vunenim vlaknima), koju smo koristili na naslovnoj strani trećeg broja Amiga Style-a. Nju sam dobio takođe koristeći program Deluxe Paint IV. Naredbom „Cycle" u meniju „Color" iscrtao sam šare po ekranu i od toga isekao Brush. Iscrtao sam njima čitav ekran i zatim snimio tako dobijenu sliku. Učitao sam je u Image Processor PIXmate i izabrao u meniju „Effects" naredbu „Image Process". U dobijenom prozorčiću sam našao naredbu „AVG" i posle njene upotrebe, dobio željeni efekat. Kombinovanjem naredbi u ovom prozoru možete dobiti efekte prirodnih materijala koje zatim iskoristite u vašim 3D programima.

Zašto sve ovo

Uređujuči rubnku Amiga Art primetio sam osobenost vaših radova. To ja način na koji crtata. Svi vaši crteži su ili crtani slobodnom rukom u Deluxe Paintu ili kompjuterski definisane slike. Ovim tekstom želim de Vam podstaknam maštu i da neke od svojih starih crteža oplemenite novim i uz put iskoristite svoju Amigu u naka druge svrhe osim za ubijanje nedužnih svemiraca. Kombinujte ih, spajajte ih sa drugim slikama, bojite ih, pravite od njih mala umetnička dela. i oni koji na znaju da crtaju mogu se pojaviti na stranicama Amiga Art-a, eli samo ako imaju originalnu ideju i ako su sami smislili i izmontirali svoje delo. U ovim vremenima visoka tehnologije najvažnije je dobra ideja.

Ljubomir Milečić



Pongo

U protekloj godini se pojavio program pod imenom PONGO, italijanskog autora Guida Quaronija. Čemu on služi, u početku niko nije znao.

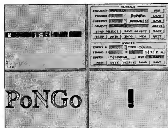
Pirati su znali da ime veze sa Imagine-om, ali ništa više od toga. Sada smo u mogućnosti da vam otkrijemo namenu, tajne i mogućnosti ovog programa.

Čemu PONGO služi?

Pongo je program namenjen prvenstveno Imagine-u i kao takav spada u grupu ozbiljnih programa namenjenih Ray Tracing-u. On služi da poboljša i poveća broj efekata ostvarivih iz samog Imagine-a. Oni čitaoci koji su upoznati sa Imagine-om, znaju da je objektu moguće zadati neki od postojećih efekata. Ipak, količina i mogućnosti efekata u nekim slučajevima pokazali su se kao nedovoljni. Stoga je ovaj, tima ojađeni programer odlučio da ovo izmeni, i tako je nastao jedan od mnogih pomoćnih programa namenjenih Imagine-u.

Šta PONGO radi?

Pongo je prošireni editor efekta za Imagine. On rešava problem nedovoljne količina efekata ponuđenih u samom Imagine-u i vašu nedoumicu kako će sve to da izgleda kad se rendiranje završi, koje opet može da potraje satima. U osnovi, Pongo može da izvede sve Imagine-ova osnovne efekte, i više. Razlozi ove tvrdnje postaju očigledni po učitavanju programa. Ime toliko parametara koje možete podesiti da je to prosto milina. Poslastica je korišćenje odjednom više efekata na istom objektu. Pod ovim podrazumevam više od dve. Ne tri, pet... šesnaest ako treba, u šta vrlo sumnjam. Spektar samih efekata se dobro proširio. Sada ima osam novih efekata od kojih su neki poboljšene verzije onih starih. To su: Twist (uvijanje), Bend (krivljenje), Waves (ekvivalentno Ripple-u -talasanje), Metam orph (!?!?!), Transcale (ekvivalentno Grow-u - rast), Taper, Shear i Rotate.



RADNI EKRAN PONGO-A – UČITAN JE OBJEKAT „PONGO"

Twist - Ne, nema ovaj efekat nikakve veze ni sa igranjem twista niti sa Oliverom Twistom, već sa uvijanjem objekata. Kao, na primer, uzmete neki svoj objekat koji nalikuje sunđeru i tako ga lepo izuvijete da, kada se to animira, izgleda kao ceđenja vode iz sunđera. Naravno, problem isticanja vode iz sunđera moraćete da rešite sami, a ja vam dadoh samo ideju. Elem, dosta je jesno da ovaj efekat uvije objekat pod određenim uglom, osom i još nekolicinom parametara, ali prava čar je to što sve može da se izvede sa nekoliko metoda. A metode su razne, počevši od standardne, preko apsolutne do sinusoide. Ipak, sa malo eksperimentisanja možete svoj rendirani sunđer napraviti da izgleda kao pravi.

Bend - Ne, ni ovaj efekat nema veze sa stranim upotrebnim rečima. Niti sa nekim rok, pop, alternativnim grupama, već sa zakrivljivanjem vašeg objekta. Podešavanjem osnih i ugaonih parametara možete odrediti koliko i u kom smeru će se vršiti krivljenje, ali ne i gde. Da biste odredili gde će se efekat krivljenja izvršiti, centar morate postaviti na željeno mesto. Da bih vam dočarao ono šta ovaj efekat radi, zamislite objekat koji treba da predstavlja hromiranu cev. Sada podesite sve parametre i „izakrivljujete" cev. Još ako sve to i animirate, rezultati su stvarno božanstveni. Pozivam sve čitaoce koji sebe smatraju znalcima Imagine-a, da naprave što originalnije krivljenje nekog svog objekta i pošalju ga redakciji.

Waves - Kada sam prvi put ugledao šta ovaj efekat radi, prvi komentar je bio: „ala talasa!". Kako i ne bi kad postoji četrdeset prapodešenih uzoraka talasanja. Ipak, bez obzira na ovu olakšicu, na vama je da podesite još malu gomilu parametara: oštrinu, dužinu, pređeni put, minimalnu i maksimalnu visinu talasa, broj ciklusa i osu. A kad sve to završite, ostaje vam da uradite još četiri puta ako želite zaista lepo talasanje, u suprotnom ne morate. Ovaj efekat ne morate da koristite samo kod ravnih površina, probajte recimo na „Poršeu 911" ili nekom objektu za koji nikad ne biste ni pomislili da talasate.

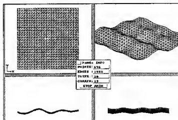
Metamorph - Metamorfoza je sigurno jedan od najpopularnijih efekata ovih dana. Ipak, nemojte očekivati da vam se scene iz Terminatora pojave pred očima kad izrendirate sve svoje slike. Ne, to nećete videti jer Imagine nije procesor slika, ali ćete videti primitivnu transformaciju dva objekta. Najlepše je, sigurno, to što ipak ne morate da podešavate gomilu raznih parametara, već jednostavno učitate drugi objekat i podesite metod transformacije. Ono čime se Imagine ne diči, jeste transformacija objekata sa različitom strukturom (tj. brojem tačaka). Sada je i to moguće zahvaljujući Pongu.

Transcale - U Pongu ovaj efekat je ekvivalent standardnog efekta Grow (rast). Po čemu je Transcale bolji od Grow-a? Samom činjenicom da svaki

objekat koji poveća on može i da smanji. To nija bio slučaj kod Grow-a. Ah, parametri; možete da povećavate objekat recimo malo više po X osi, a da smanjite po Y osi i dobijete zaista simpatičan efekat nekakve apstrakcije. Koliko je stvarna upotrebna vrednost ovog efekta, videćete sami ako zamislite objekat u obliku kocke na kojem primenite Transcale sa raznim veličinama za svaku osu, i recimo još da je objekat od nekog stakla. Rezultat, kada se sve to izrendira i animira, trebalo bi da bude jednak nečemu što jako liči na želatin koji se trese. Meni je trebalo 3 sata da ovo napravim, a koliko će vama vremena odneti, zavisi čisto od vas.

Rotata - Koliko je standardan efekat rotate još znate i sami, a Pongo donosi pravo osveženja na tom polju. Kao prvo, omogućava vam je rotacija objekta u sve tri ose odjednom, a kao drugo, svakoj osi možemo dodeliti jednog efekta. Prvo bih spomenuo krivljenje. Ovo krivljenje ima jedinu vezu sa gore pomenutim efektom samo u imenu, jer ono to radi zaista elegentnije. Omogućava vam da neki objekt krivite simetrično i asimetrično. To znači, kada se odlučite da krivljenje treba da bude simetrično, jedino što treba da uradite jeste da postavite krivljenja jednog dela objekta. Drugi ća se sam iskriviti tako da bude simetričan. Kao drugo, možete rotirati krivljeni efekat. Naravno, po jednoj od tri ose i za to vam nije potreban efekat rotacije. Napomenuću da sve što se može izvesti uz pomoć efekta rotacija, može i u Taper-u da se izvede. Među ostalim efektima diče se još naduvavanje, izbezobličavanje i drugi zaista neuobičajeni efekti.

Sheer - Vrlo čudan efekat, vrlo čudnog ponašanja. U principu, on rasteže objekte po osama, ali i po oblicima. Na primer, objekt koji izgleda kao cev, možete da rastegnete tako da dobije veći prečnik i time postižete da cev izgleda šira. Takođe, možete da rastegnete samo početke cevi, a sredinu da ne dirate. Time dobijate objekat doste sličan staklenom delu peščanog sata. Kada se animira, dobio bi se izgled metamorfoze iz običnog valjka u deo peščanog sata. Onima neprednijim preporučujem da probaju, čisto vežbe radi, da ovako nešto izvedu bez Ponga.



Kako PONGO pravi talasanje

drugu brzinu. Još jedna prednost Ponga nad Imagine-om je same mogućnost biranja emera rotacije, za razliku od prvog rotiranja pomoću određivanja ugle. Oni čitaoci koji nemaju predstavu kako bi ovaj efekat radio, neka zamisle neki objekat koji je različit sa prednje i zadnje strana. Sada podesimo da se rotira po X i Y osi, tako da se po X osi kreće dva puta sporije nego po Y. Sva ovo trebalo bi da prouzrokuje da nikada ne vidimo zadnju stranu ovog objekta. Ako je još nekakav logotip u pitanju...

Taper - Ah, trebalo bi mi barem još jedna strane da opišem šta sve može ovaj efekat! Ali, je sam se potrudio da to ipak skratim, pa ću pomenuti samo one najinteresantnije mogućnosti. Pomoću gomile parametara kontrolišete daleko veću gomilu varijacije

Kako?

Mnogi su ne razne načine proball da skinu ovo tajna sa Ponga, ali su odustali. Pitanje koje se svima postavilo bilo je. Čemu ovaj program služi? A 15% onih koji su ge kupili de bi njime radili u Imagine-u i shvatili odgovor ne prvo pitanje, postavili su sebi pitanje kako da sve to primene u Imagine-u. Vrlo jednostavno, samo prvo trebe znati da Pongo ne pravi efekte koje jednostavno učitate u Imagine, već objekte. Ovo je zbog toge što toliko parametara ne bi moglo da stane u Imagine, ali zato je iskorištena varka. U Pongu se naprave objekti i korištenjem malog programčića, **STAGEGEN** koji sa dobije sa Pongom, preprevi se Staging fajl i ubace svi objekti po principu svaki Frame jedan objekt. Može ovo deluje malo primitivno, ali rezultati su definitivno bolji nego kade koristite samo Imagine. Ujedno, pruža vam se prilika da u Wireframe modu pogledate kako će svaki efekat izgledati posebno i svi zajedno. Ako imate A500, ovo je zaista bolje nego da se petite dok Imagine sve to izrendira.

Dodatni programi

Od dodatnih programa na disketi se nalaze još PongoWaves, Visualizer, Visualizer-881, programi za instaliranje na sistem 1.3 i 2.0 i, na kraju, Adendda koji nije program nego tekst fajl. **PongoWaves** je program koji je proširena verzija Pongovog efekta Waves. Ovaj program je toliko bogat parametrima da me je jednostavno prošla volja za talasanjem. Takođe, ovaj program omogućuje i solid mod prikazivanja objekta za vreme Preview-a. **Visualizer** je optimizovane verzija programa PongoWaves-e, koja za zadatak ima samo da prikaže svih četrdeset modova talasanja. On vam omogućave da izaberete optimalan način i vidite sve ostale modove koje Waves pruža. Sigumo će se najviše obradovati vlasnici Xtra brzih Amiga sa koprocesorima. Pongo sam prepoznaje procesor i koprocesor. O Install programima ne bi trebalo da se govori puno, što nas ostavlja kod **Adandda**, tekst fajl koji je na žalost na italijanskom jeziku.

Pongo, postavlja se pitanje, imati ili ne imati? Moja sugestija za sve ozbiljne korisnike Imagine-a je: imati. Razlog se nalazi u samom programu koji svim svojim kvalitetima zaslužuje da ge nabavite. Prvenstveno profesionelnom izradom i izgledom, a zatim svojim efekt operatorima koji popunjavaju jednu od majušnih praznina koju su napravili programeri Imagine-a. Naravno, ovakvi takozvani propusti ne bi trebalo da postoje u sledećoj verziji Imagine-a, sem ako nova verzija Ponga opet ne otkrije neki. Štaviše, osim što je Pongo optimalno rešenje, treba vam minimalno 1 MB memorije, jedne disketa na koju ćete snimiti Pongo, Amiga i puno mašte.

Eto, to je u najkraćim crtama sve što Pongo radi. Nadam se da sam ovim člankom razbio dosta veliku misteriju oko Ponga.

Marko Mihajlović



Slide show

Na omotu JumpDiska 3/88 (disketni časopis za Amigu) nalazi se slika devojke i mladića koji pričaju. Mladić joj se obraća rečima: „Hoćete do mene da vidite Slide-show?", a ona hladno odgovara: „Ne, hvala, sa svojom Amigom mogu da napravim sopstveni Slide-show".

Da, Amiga je od samog početka bila kao stvorena za prezentacije. Grafičkim mogućnostima koje su za ono vreme bile nešto savršeno, prosto je obarala s nogu. Sa svojih 6 cm debljine (za razliku od starijeg ugojenog brata) bila je pravo malo čudo. Papreno skupe MSX mašine za titlovanje odlaze u (ne)zasluženu penziju, e na njihovo mesto dolazi mlada, lepa i jeftina prijateljica Amiga se probija i na TV. Nove stanice su pune sreće što neće morati da izdvajaju mnogo para za takođe skupe generatore natpisa. Mnogobrojne male (i velike) privatne firme traže dobar, pouzdan i pristupačan računar za vođenje poslova. Oni koje su deca ubedila da će na Amigi moći mnogo da uštede (a u stvari su od drugova čuli da je Amiga stvorena za igranje) nabavili su Amigu. Naravno, sekretaricama u državnim firmama su PC-ji i dalje služili kao dobri podmetači za kafu. Amige nije bila baš dobrodošla u školama. Profesori, savetnici i direktori su smatrali da je bolje kupovati domaće mangupe (Lole) i ptičice (Orao, Soko) koje nisu baš pevale (a ni služile nečemu). I tako, negde manje, negde više, Amiga se ipak probila na domaće tržište računara. Ranije, dok još nismo počeli da igramo ritmom žešćim i od argentinskog tanga, prijateljica je bila dostupna prosečnom građaninu ove zemlje. Mi koji smo je na vreme ugrabili, pokušaćemo da je iscedimo do kraja.

U ovom članku pozabavićemo se temama koje sam pomenuo na početku - prezentacijama.

Svaka vaša prezentacija sastoji se iz slika. Nije važno da li su to grafikoni ili je na njima tekst, glavno je da su u standardnom Amiginom IFF formatu. Prezentaciju (ili SlideShow za svoju dušu i prijatelja) možete izvesti na više načina.

Prvi je onaj najprostiji i najsporiji - pomoću kratkih programčića **Load** i **CloseScreen.** To možete uraditi tako što ćete u Startup-sequenca u vidu tekstualnog fajla napisati redosled pojavljivanja svake slike. Primer.

```
LoadScreen Slika1.IFF
```

```
Wait X
```
(X=broj sekundi između pojavljivanja dve slike)

```
CloseScreen Slika1.IFF
```

Drugi način je takođe jednim kratkim programom - **Show (View).** Sintaksa je sledeća.

```
View (Slika1.IFF) ...
(Slika2.IFF)
```

Odnosno, ako želite da prikažete slike 1, 2 i 3, napisaćete.

```
View Slika1.IFF Slika2.IFF
Slika3.IFF
```

Pošto vas program obaveštava o tome šta trenutno radi, a vi ne želite da to izgleda neprofesionalno, možete napisati

```
View >NIL: Slika1.IFF ...
```

Time se komentar preusmerava u nepostojeći uređaj NIL:. Sa jedne na drugu sliku prelazite klikom u gornji levi ugao ekrana

To su bila dva prilično jednostavna načina koja sigurno neće zadovoljiti malo probirljivije prezentatore. Za njih evo nečega složenijeg. To je programčić **SlideShow**, koji će vam pružiti mnogo više nego prethodna dva. Poziva se sa **SlideShow Script.txt.** Ovde je Script.txt naziv ASCII fajla, u kojem su smešteni podaci o prikazivanju slika. Ovaj program pruža više mogućnosti za prikaz slika: odtamnjenje (Fade out), dolazak odozgo ili odozdo na više načina itd. Primer za prikazivanje tri slike.

```
Load Slika1.IFF
rollup
wait 10
Load Slika2.IFF
scrolldn
wait 10
Load Slika3.IFF
fade out time 5
wait 10
RESTART
```

Ovo snimite kao tekst fajl **Script.txt.** Po završetku prikazivanja svih slika ciklus se vraća na početak, a ako želite da se zaustavi, umesto RESTART napišite STOP. Evo još par opcija. Rolldn, Pullup, Pulldn, Darkan, Cycle, Flip.

Sa ova tri programa probili smo led, a sada krećemo na nešto ozbiljnije. To je jedan pravi profi program - Aegisov **VideoTitler.** Sastoji se iz dva nezavisna dela: **VideoTitler** i **VideoSeg**. U prvom delu možete kreirati sopstvene ekrane. Na raspolaganju vam je dvadesetak fontova na data-disku, a možete dodati i svoje. Međutim, superiornost ovog programa u odnosu na sve ostale leži u mogućnosti ispisivanja teksta na 20 različitih načina! Od 3D-blok tipa, preko neonskih slova, do onih okićenih zvezdama. Tu su i nestandardni Polyfontovi, gde tekst možete obrtati, smanjivati, širiti. Na njih se takođe odnose stilovi ispisivanja teksta, koje pozivate sa CTRL (ALT) i tastenima F1-F10. VideoTitler radi i u Med i HiRes-u, ali i u Video-rezoluciji (320*512). Možete uključiti i Interlace, kao i Overscan. Od spojenih slika možete praviti animaciju, i pozvati je programom **ShowAnim.** Drugi deo ovog programskog paketa je **VideoSeg.** Tu svoje slike možete spajati, i birati jedan od 24 moguća načina prelaska s jedne na drugu, u dve brzine. Kada uđete u Edit mod menija Video, možete praviti svoj SlideShow. Za svaku sliku određujete način učitavanja, prikazivanja i pretapanja. Sve to možete snimiti kao Script, da bi ga kasnije učitali, ili odmah pustili sa Play.

Nemojte misliti da je ovo sve. Tu su još i **TVShow, Broadcast Titler II, Scala** i mnogi drugi. **Samo od vaših želja, ukusa, i mogućnosti, zavisi koji ćete od navedenih programa koristiti.** Bilo šta da izaberete, ipak ste na pravom putu da što bolje upoznate i iskoristite svoju prijateljicu.

Boris Zatežić



Display programi

PPShow V1.2

U čitavanje glomaznih programa kao što su DPaint ili Real 3D, u slučajevima kada želimo samo da prikažemo slike koje su napravljene uz njihovu pomoć, može biti vrlo zamoran posao (osim ako nemamo hard disk). Zbog toga su napravljeni kratki Utility programi koji se brzo učitavaju, a imaju istu funkciju - prikazivanje slike. Jedan od takvih programa je i PPShow.

Verzija 1.2 PPShow-a dugačka je samo 4540 bajtova. No, zbog svoje kratkoće, PPShow u svom radu mora da koristi dodatne biblioteke: **reqtools.library** i **powerpacker.library**, i bez njih ne može da se startuje. Pošto prilikom startovanja PPShow otvara svoj rekvester za učitavanje slike, tada koristi prvu od navedenih biblioteka. No, da bi taj rikvester bio nešto više od jedog reda u kojem sami morete da otkucete puno ime slike, biće vam potreban i **arp.library**. PPShow prikazuje slike u standardnom Amiginom formatu (IFF ILBM) u svim modovima (Normal, Medium Overscan, Max. Overscan). Jedino što ne može da prikaže jesu slike koja su veće od standardnih rezolucija (ova mana će, nadamo se, biti otklonjena u novijim verzijama). Ovakve slike se u DPaint-u prikazuju u „prozoru" kroz koji gledate deo slike koja je veća od samog „prozora", a to nije moguće izvesti sa PPShow-om. Sigurno se pitate zašto se program zove PPShow, a ne Show? Za PPShow važi slično kao i za PPMore, tj. može da prikaže normalno snimljene (IFF) fajlove, ali isto tako i one koji su dodatno pakovani (kompresovani) PowerPacker-om (takve slike obično imaju ekstenziju „.pp"), a oni mogu da budu kraći i do 40% u odnosu na original! Zbog toga je neophodna ona druga biblioteka koju smo spomenuli.

Program se startuje iz DOS-a kucanjem njegovog imena i slike koju želimo da vidimo. Ako ne znamo ime slike, onda otkucemo samo **PPShow** i pomoću rekvestera je odaberemo. Kada se slike prikaže, pritiskom na tastar **P** možemo da je odštampamo (naravno, ako imamo na čemu); pritiskom na taster **L** možemo da se vratimo u rekvester za učitavanje i izaberemo novu sliku, tasterom **TAB** se uključuje i isključuje kruženje boja (kao u DPaint-u), a pritisak na bilo koji drugi taster prouzrokuje izlazak iz programa. PPShow se, naravno, može startovati i iz Workbench-a dvostrukim klikom na ikonu.

Ako još uvek nemate ni jedan program za prikazivanje slika na svojoj sistemskoj disketi, onda je ovo prava prilika da nabavite PPShow.

GifView V4.0

Otkako su PC računari „progledali" (tj. počeli da koriste SuperVGA video kartice), na njima se može naći dosta lepih slika. Skoro svaki PC-jevac koji ima SVGA grafičku karticu, verovatno ima i neki od programa za konverziju slika (VPIC, GWS...). Ali, pitanje je da li ima i dovoljno memorija, vremana i živaca da bi vam „prebacio" sliku sa najčešća korišćenog PC-jevog GIF formata u Amigin IFF format. Zbog toga je bilo potrebno napraviti neki sličan program pomoću kojag bi se slike sa PC-ja mogle jednostavno prikazivati na Amigi, pa i konvertovati u IFF format radi dalje obrade. Ovaj posao doduše obavlja program AdPro. Ali, ko od vas ima Amigu 3000 i 5 MB RAM-a (da bi uopšte uspeo da ga startuje)?

E, baš za nas obične smrtnike sa A500 i 1 MB memorije pojavio se odgovarajući program. Zove se GifView i omogućava prikaz, konvertovanje i snimanje slika u originalnom GIF formatu sa PC računara (sve bolje slike sa PC-ja najčešće se nalaze u ovom formatu). Program se koristi iz CLI-ja, a sintaksa je:

```
GIF_view <filename> [QUICK]
[TIME n] [SAVE filename[.iff]]
```

<filename> je puno ime fajla u kome je snimljena slika u GIF formatu. Naravno, slika možete direktno učitavati sa PC-jevih disketa uz pomoć programa CrossDos.

Opcija **QUICK** služi za brzo prikazivanje slika. Prikaz sa ovom opcijom je za 25% brži, ali su slike crno-bele.

Opcija **TIME n** služi za prikazivanje slika u trajanju od n sekundi. Ako se na navede, podrazumeva se da je vrednost n=20.

Jedna od najvažnijih opcija je **SAVE filename[.iff]** koja nam omogućava da prikazanu sliku (bilo da ja u koloru ili na) konvertujamo i snimimo kao IFF fajl. Ovde treba napomenuti da se sva slika snimaju u originalnoj rezoluciji (istoj kao i na PC-ju) u HAM-u. Znači, moguće je da dobijete sliku u IFF formatu 800x600 u HAM-u, a kako ćete tu sliku (celu) prikazati, to je vaš problem. Možete je konvertovati (uz pomoć DPaint-a ili nekog drugog programa) u, recimo, rezoluciju 320x400 u HAM (izgubite na finoći, ali zadržite broj boja), ili u rezoluciju 640x400 u 16 boja (malo izgubite na finoći, a „malo više" na bojama). Probajte i jedno i drugo, pa izaberite ono pravo.

Kada GifView prikazuje slike koja nisu u jednoj od standardnih Amiginih rezolucija (a većina je takvih), mi u stvari ne vidimo celu sliku, već samo jedan njen deo. Naime, gledamo na tu sliku kroz prozor dimenzija ekrana. To je zbog toga što su slike u GIF formatu obično u 256 boja, a za prikaz svih 256 boja Amiga (bez AGA čipa) mora da radi u HAM-u, a HAM može da se koristi samo u niskoj rezoluciji, sa ili bez Interlace-a. Verovatno zbog uštede memorije, autor programa se odrakao prikaza u Interlace-u, ali je zato napravio prikaz u Overscan-u. Baš zbog toga što ne vidite odjednom celu sliku, omogućeno je da taj prozor kroz koji gledate, šetate po slici. To se radi uz pomoć kursorskih tastera, ili uz pomoć numeričke tastature. Ako vam je dosadno da posmatrate sliku čitavih 20 sekundi, pritisnite ENTER za prekid.

Kada se koristi opcija QUICK, slike se automatski prebacuju u rezoluciju u kojoj ja moguće prikazati celu (ili njen najveći deo), a to ća biti obično 640x400 u 16 boja. Prilikom skrolovanja slika kroz prozor ove rezolucije, javlja se neprijatan efekat treperenja (zbog Interlace-a) koja se može ublažiti pritiskom na taster 0 na numeričkoj tastaturi.

Skrolovanje se obavlja dosta brzo (mnogo brža od DPaint-a), a i sam prikaz je dosta brz. Evo nekoliko primera:

– slika 320x200 u 256 boje se prikaže za 15 sekundi u koloru, a za 12 crno-belo.

– slika 800x600 u 256 boja sa prikaže za 99 sekundi u koloru, a za 75 crno-belo.

Konverzija u IFF format i snimanje vrše se za polovinu vremena potrebnog za prikaz. S obzirom da ja sve ovo provjereno na Amigi 500 sa 1 MB, rezultati su stvarno zapanjujući!

Na kraju evo i nekoliko podataka o samom programu. Program je Shareware i dugačak je **samo 16552** bajtova (da, da - 16 KB), a uz njega dobijate i kratko uputstvo. Adresa autora je: Lorenzo Musto, via A. Cantala 11, 35129 Padova (Italy). A ako vas mrzi da pišete, program možete potražiti na domaćim BBS-ovima (npr. Sezam ili Rhinoceros, u direktorijumu Amiga). Arhiviran zajedno sa uputstvom zauzima 13120 bajtova.

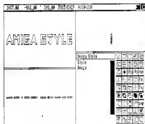
Ivan Zeviš



Real 3D za početnike

Zamislite ovakvu situaciju: Pred sobom imate 4 diskete sa programom Real 3D, nemate hard disk, a umesto toga imate samo 1 MB RAM-a i jednu flopi jedinicu. Šta sad? Zbog toga, evo nekoliko saveta kako najbolje organizovati diskete za rad sa Real-om i kako i od čega uopšte početi.

Prvo treba napraviti sistemsku disketu na kojoj ce se nalaziti samo neophodni fajlovi za rad. To su: **Real**, **RealEnv** u glavnom direktorijumu, zatim **Icon.library** i sve matematičke biblioteke u diraktorijumu **LIBS** (one koje počinju sa **meth**...) i **Meteriels** - fajl koji trebe smestiti u direktorijum **Meterials**. Ostatak prostore na disketi popunite po želji, ali ne materijalima, teksturama i Bump-teksturame. Oni ne mogu svi tu da stanu, a da ne biste morali stelno da menjate diskete prilikom renderisanja, zgodno je sve to imati na jednoj koju ćemo nazvati **Textures**. Treća i četvrta disketa se fontovima neka ostanu onakve kakve jesu. Još treba pripremiti jednu praznu disketu na koju ćemo snimeti naše objekte i animacije.



Definisanje objekta „Amiga Style" u programu

Ako je sve u redu, posle startovanja programa naći ćemo se u glavnom rednom ekranu Real-a. On je podeljen na četiri dela od kojih tri služe za prikaz objekata sa različitih strana (projekcije), a četvrti za prikaz rasporeda objekata i još neke stvari. Pre nego što počnemo bilo šta da radimo, treba da shvatimo kako su organizovani objakti u Real-u. Sva je slično DOS-u. Prilikom startovanja Real-a nalazimo se u glavnom ROOT direktorijumu. U ovom direktorijumu ne preporučujemo da se prave nikakvi prosti objekti - Primitives (kao fajlovi u DOS-u), vec samo složeni (direktorijumi). Kako to izgleda u praksi?

Recimo, želimo da jednim od fontova „ispišemo" reči „Amiga Style". Prvo treba da napravimo poddirektorijum u ROOT-u koji nazovemo **Amige Style**. To napravimo neredbom CREATE OBJECT (ili klikom na gedžet objekt u donjem desnom delu akrana), pa zatim ga sa RENAME (pritiskom na taster **m**) preimenujemo. Posle kreiranja odmah se nalazimo u njemu. Sada u ovom objektu (direktorijumu) napravimo objekat **Amiga** i objekat **Style**. Pazite samo da se pre kreiranja objekta **Style** vratite u objekat **Amiga Style**!

Sade bi već trebalo de buda na redu i odabiranje fonta i kucanje „Ami...". Ali, nije ovo DPaint! Naime, oni fontovi koje smo spomenuli na početku teksta baš i nisu obični fontovi, nego je svako slovo snimljeno kao pojedinačan fajl koji predstavlja jedan trodimenzionalni objekat. Znači, mi ćemo umesto kucanja slovo po slovo, u stvari učitavati određene objekte (fajlove) u određeni direktorijum (složeni objekat). Pa, krenimo! Pozicioniramo se u objekat **Amige** (klikom na njega) i odeberemo opciju OBJECT/LOAD. Na disketi sa fontovima u direktorijumu **ABC** pronađemo slovo **A** i učitamo ga. Posle ovoga na sličan način učitamo i ostala slove (mala slova **m, i, g, a**). Sada se pozicioniramo u direktorijum (složeni objeket) **Style** i učitavamo slovo po slovo kao što smo to uradili za reč **Amiga.**

Da ne bismo stalno lutali mišem po menijima, zgodno je prilikom učitavanja (i svih operacija koje se više puta ponavljaju jedna za drugom) koristiti taster **r** koji pamti i ponavlja poslednju radnju sa mišem (REPEAT). Verovatno ste primetili da objekti (slova) nisu baš raspoređeni na akranu onako kako ste to i očekivali. Zbog toga ih traba ispremeštati. To radimo ne taj nečin što selektujamo objekat koji žalimo da pomerimo, odaberemo opciju MOVE (taster **m**), „zakačimo" objekat teko što kliknemo negde blizu njega u nekom od tri projekcijska prozora, pomerimo ga gde treba i pustimo klikom. Selektovanje objekata se može izvršiti klikom na ime objakta (slovo) u četvrtom prozoru, ili pritiskom na SPACE, pa zatim uokvirivanjem objekta (ili njegovog dela) na jednom od tri projekcijska prozora. Koji je objekat aktivan, uvek piše na vrhu ekrana. Treba shvatiti gde se objekti mogu pomerati u određenim projekcijama. U gornjem levom prozoru vršimo pomeranje levo-desno i gore-dole. U gornjem desnom prozoru pomeramo objekte napred-nazad i gore-dole, a u trećem prozoru dole-levo pomeramo levo-desno i napred-nazad. Možda vam izgleda komplikovano, ali posle malo „čačkanja" shvatićete. Ako želite da pomerate (ili radite neke druge operacije) celu reč **Amige**, onda selektujte taj objekat i svi objekti (fajlovi) koji se nelaze u tom složenom objektu (direktorijumu) će se pomeriti (ili će se izvršiti neka druga operacija na njima). Zbog toga ne treba sve objekte nabacati u ROOT direktorijum.

Možda vam se desilo da se neka slova ne nalaze tamo gde treba? Recimo, ako se slovo **y** nalazi u ROOT-u, lako ćemo ga premestiti u direktorijum **Style** tako što ge selektujemo, pritisnemo taster **l** (LOCATE), pozicioniremo se u direktorijum **Style** i kliknemo na gadžet OK. Naredba LOCATE je, znači, slična naredbi MOVE iz DOS-a. Ako nam je, na primer, potrebno više istih objekata, ne moramo ih više puta učitavati nego jednostavno napravimo njihovu kopiju pritiskom na taster **c** (COPY), (naravno pre toga selektujemo šta treba kopirati). Ako nam, na primer, iskopira slovo **a**, u četvrtom prozoru će sa naći objekat nazvan **a1**, e u projekcijskim prozorima će se pojaviti novi objekat, ali ga na prvi pogled nećete uočiti, jer se nalazi tačno na mestu starog objekte - originala. Da biste ga uočili, pomerite ga na neku stranu.

Nadam se da ste sada naučili najosnovnije stvari o organizaciji objekata u programu Real 3D. Da biste odmah videli šta ste stvarno napravili, pritisnite taster **w** i naći ćete sa u drugom ekranu (WIREFRAME) gde se vidi (ili bi bar trebalo da se vidi) žičani natpis „Amige Style". Za danas toliko, a u narednim brojevima nastevićemo sa upoznavanjem ostalih Real-ovih funkcija.

Ivan Zaviš



Imagine, šta dalje?

Imate program, slobodnog vremena i puno volje...Kako početi?

Od više disketa na kojima se nelazi Imagine moguće je napraviti jednu tako što će na njoj biti smešteni atributi, teksture i efekti, kao i sam program Imagine (ili ImagineFP, ako imamo koprocesor) zajedno sa neophodnim fajlovima **Imagine.config i Imagine.pic.** Dešava se i to da Imagine neće da se startuje: otvori se ekran, ali se na učita slike i program se jednostavno ne startuje. Problem se lako otklanja tako što se sa već instalirane verzije, sa diskete ili hard diska ne kome već radi, startuje i u meniju Preferences, podetak koji se zove „path for Imagine.pic" obriše - ostavi se prazan string i takva konfiguracija snimi.

Sledeća stvar koja je dosta bitna je da se naprevi prazna disketa za naše projekte, koja će se zvati, recimo, baš **Imagine.** Ako imamo hard disk onda je zgodno negde napraviti direktorijum za projekte Imagine-a, i postaviti jedan Assign **Imagine:** na taj direktorijum. Sve ovo Imagine ne traži eksplicitno, ali ima jednu, na prvi pogled nazgodnu naviku da za sve što učiteve pamti kompleten put odekle je pročitao. Da bi se taj detalj koliko-toliko standardizovao dovoljno je sve čitati sa diskete koje ime ime Imagina ili preko logičkog uređaja sa istim imenom. U prathodnom broju je objašnjeno da za programa name razlike preko kojeg uređaja pristupeju podacima.

Prvi mani Imagine-a je najveći problem za dalje snalaženje u ovom programu. Potrebno je znati da je naophodno ili napraviti neki novi projeket ili otvoriti neki od postojećih de bi se moglo početi sa redom. Prilikom pravljenja novog projekta dovoljno je samo u Pull-Down maniju izabrati opciju **Project/New** i u rekvesteru izabrati dugmence **Oleka**, zatim pa **Imagine:** i zatim uneti ime našeg projekta. Ako je reč o već renije napravljenom projektu onde je moguće mišem izabreti ime iz navedenih (ne zaborevite dugmence **Disks** pa zatim izabrati uredaj **Imagine**). Ali pravljenjem projekta još nismo sva definisali. Potrebno je na sličan način napraviti ili otvoriti postojeći potprojeket. Potprojekat je zapravo jedna kompletna etapa projekta. Sva što važi za ceo projekat važi i za podprojekat, osim načina (kvalitete) iscrtevenja slike i razolucije.

Pravljenje projekta se uglavnom svodi na pravljenje jednog poddirektorijume sa imenom objekta i nastevkom „.imp", kao i poddirektorijuma „Objects" u prethodno navedenom poddirektorijumu. Slično je i sa potprojektom - u poddirektorijumu našeg projekta napravi se još jeden poddirektorijum sa nazivom našeg potprojekta i nastevkom „.pix". U njemu će Imagine smeštati izrenderisane slike. Znači, po završetku renderisenja, ako želimo sliku da učitamo u neki drugi program tražićemo je u baš tom poddirektorijumu, pod nazivom pic.0001 za prvu sliku...

Sada je vreme da se posvetimo pravljenju objekata. Za to je dovoljno de se u meniju izabere opcija **Editor/Detail Editor.** Ako želite da objekat pravite sami postavljanjem tačaka u prostoru, potrebno je prvo dodati ose oko kojih će objekat biti definisan. Svaki objekat u Imagine-u obevezno mora imati svoje ose. One se stanovište korisnike služe de bi se u **Detail** ili **Stage** editoru izabreo - označio objekat, dok sa stanovišta Imagine-a sadrža bitne stvari za kompletan objekat, a to je položaj objekta u prostoru, njegove dimenzije, kao i kompletne atribute koje ima objekat. Kade smo dodali ose, potrebno je izabrati opciju **Mode/Add Points** da bi smo dodevali tačke. Kada se zadovoljimo brojem tačaka potrebno ih je povezati u trouglićo - osnovne jedinice ravnih površina u Ray Tracing programima. To sa čini opcijom **Mode/Add Faces.** Potrebno je izabreti tri po tri tačka.

Najbrži način de napravimo neki „3D" objekat je da ga nacrtamo u DPaint-u u dve boje, zatim izaberemo opciju **Object/Convert IFF/ILBM,** pa sliku i odgovorimo „yes" na pitanja da li želimo de nam Imagine napravi objekat sve sa trouglićima koji će se videti. Zatim opcijom **Objects/Mold/Extrude** izvučemo objekat tako da ima treću dimenziju.

Bitno je napomanuti da se neki objekat izabire tako što nam more biti setovene opcije **Mode/Pick Objects** ili **Pick Groups,** i što objekat označimo na mestu gde se nalaze njegove ose. Tada će objekat postati druge boje. Da bi ga pomerali potrebno je izabrati malo dugmence u donjem desnom delu ekrana na kojem piše **Mov.** Moguće je uključiti ili jednu ili dva ose po kojima žalimo/ne žalimo da pomeramo objekat. Za to služa dugmenca na kojima piše **x, y** i **z.** Kade smo postaviti objekat u položaj koji nam se svide, treba to da potvrdimo dugmencetom **OK** ili poništimo operaciju sa **Can.** Dugmencetom na kome piše **Rot** možemo na sličan način rotireti objekat po nekoj osi, a dugmencetom **Scl** možemo skalirati objeket po nekim ili svim osame. Dugmencetom **Shift** ili držeći neki od šiftove možemo izabrati više objekate odjednom. Isto što važi za objekte važi i za tečke, linije ili trougliće izabranog objekte, ako izaberemo **Mode/Pick Faces, Edges** ili **Points.**

Naravno, sve objekte snimamo u poddirektorijum **Objects** u poddirektorijumu se imenom našeg projekta.

Sledeće bitna stvar je scena. Nju postavljemo iz **Stage** editora. Ovde sva funkcioniše slično kao i u **Detail** editoru. Jako je bitno napomenuti da svaki put kada izlazimo iz tog editore potrebno je izabrati opciju **Projects/Save Changes** de bi se zapamtile sve promene koje smo napravili.

Jedne pomoć oko pozicioniranja kamere: u **Stage** editoru dodajte opcijom **Objects/Add/Axis** jednu osu koja neće ničemu drugom služiti osim pozicioniranju tečke gledanja kamere. Zatim snimite promene se **Projects/Save Changes,** zatim uđite u **Detail/Action Editor.** Izaberite **Functions/Delete** i izbrišite srednju liniju (tj. tačku) kod kamere **(Align),** i opet funkcijom **Functions/Add** dodamo tu istu liniju (tačku). Tade ćemo biti upitani za tip postavljanje kamere u prostoru. Trebe odgovoriti sa **Track to Object** i zatim napisati pod **Object Name** ime objekta - **TRACK** (tako se zove naša osa koju smo postavili). Ovim smo dobili de kamera uvek gleda preme našoj osi.

Uvodno objašnjenje o definisanju disketa služi da bismo mogli svoje objekte, postavke scene i sl., preneti ne drugi računer, a da vam se Imagine ne buni. Ovim smo, nedam sa, zagolicali maštu šta se sve može raditi ovim moćnim programom. Potrebno je nešto vremana de se čovek navike na komenda za red se Imagine-om. Ali to nije problematično jer je definisanje objekata, postevke scene i animacija logično i rukovođeno čovekovim noramalnim snalaženjem u prostoru.

Danial Šandula



Fontovi

Šta je to font? Font je akup informacija koji definiša konturni oblik svakog slovnog znaka.

Informacije o toj definiciji može biti zapisana na dve načina:

– u rasterskom, bit-mapiranom obliku, gde se definišu pojedine tačke u određenoj matrici. Tako binarne nula označava belu, a binarne jedinica crnu tačku;

– vektorski, tj. skalarni ili konturni, gde se definicija slovnog zapisa beleži pomoću matematičkih obrazaca. Kontura slova, lukovi, prave i krive linije definišu se matematičkim proračunom.

Pošto ćemo se u daljem tekstu baviti samo onim fontovima koje podržava AmigaDOS, trebe nešto reći i o tome koji deo operativnog sistema je zadužen za fontove. Biblioteka funkcija koja je neposredno zadužena za prikazivanje tekste je grafička biblioteka (graphics library). Preko nje ostale biblioteke operativnog sistema vrše prikazivanje teksta (intuition library, dos.library, gadtools.library, asl.library). ROM Amige sadrži samo jedan font, a ostale fontove operativni sistem drži na disku (hard disk, floppy disk itd.). Da bi ti disk fontovi bili pravilno prosleđeni grafičkoj biblioteci, za to se brine diskfont.library

Bit-map fontovi

U ROM-u Amige nalazi se osnovni, sistemski bit-mapirani, Topaz font u dve veličine (8 i 9). Veličine 9 je namenjena onima koji koriste TV umesto monitora, radi bolje čitljivosti teksta. Ukoliko želite da izmenite taj sistemski font, recimo nekim latiničnim koji ste sami kreirali, upotrebite program FF (FastFonts). Taj program možete naći na Workbench v1.3 disketi u „C:" direktorijumu. Sintaksa komande je **FF Latinica.font**. Nakon startovanja ove komande, za DOS sistemski Topaz font biće izabran Latinica font.

Ostali fontovi, ukoliko ih imate, nalaze se na disku u FONTS: direktorijumu. Tako su definicije raznih veličina smeštene u jednom poddirektorijumu, recimo Times poddirektorijumu. A broj, veličina i karakteristike konkretnog fonta, nalaze se u datoteci sa ekstenzijom „.font", u našem slučaju „Times.font". Nakon svakog editovanja, dodavanja ili brisanja nekog od disk fontova, potrebno je startovati program **FixFonts** iz „System" direktorijuma vaše Workbench diskete, kako bi nastale promene bile zabeležene u datoteci „.font", jer DOS iz tih datoteka uzima informacije o broju i veličiname koje su raspoložive u konkretnom fontu. U suprotnom slučaju, za DOS, dodate nove veličine fontova neće postojati, a stare obrisane i dalje će egzistirati.

Da spomenemo još i kolor bit-map fontove KARAFONTS. Ovaj oblik zapise je identičan običnim bit-map fontovima, sa tom razlikom što se za svaku bit-mapu ekrana definiše i različita slovna matrica. Tako se mogu definisati razni polutonovi i boje određenih tačaka. Ovaj format fontova nije direktno podržan od Amige DOS-a, pa ove fontove „uključujete" u DOS startovanjem programa **ColorText**.

Vektorski fontovi

Pojavom DOS-a 2.0, od verzije 37 diskfont.library, i vektorski fontovi su podržani iz DOS-a. Prvenstveno zbog estetskog kvaliteta i fleksibilnosti tih fontova. Podržani format vektorskih fontova je Compugraphics Intellifont, koji je razvila firma Agfa. Ukoliko mislite da je Commodore pogrešio i odabrao loš format vektorskih fontova, umesto recimo Apple/Microsoft-ovog TrueType formata, nemojte zaboraviti da Hewlett Packard u svojim LaserJet III štampačima ima baš ove Intellifont fontove. A ako vas brine mala kolekcija Intellifont fontova, to nije razlog za brigu, pošto postoje razni font konvertori koji rešavaju i taj problem.

Da bi vektorski fontovi bili prikazani na ekranu, tj. da bi ih grafička biblioteka tretirala isto kao i bit-mapirane, zadatak diskfont library je da izvrši njihovu rasterizaciju. Rasterizacija je postupak konvertovanja vektorskih fontova u bit-mapirani oblik, uz korišćenje hinting-a. To su instrukcije rasterizatoru, koje mu ukazuju kako da postupa kod manjih veličina slova, gde ima kritičnih delova i gde se mora odstupati od originalnog oblika. Recimo, u rasterizovanom fontu veličine 30, neće biti nikakvih problema. Sva slova će biti čitljiva i bez ikakvih „grbavih" ivica. Međutim, ako se font rasterizuje u veličinu 10, proporcionalno smanjivanje bi dovelo do toga da se izgubi značajna definicija fonta. Tu na scenu stupaju hintovi koji problem rešavaju na zadovoljavajući način.

Instalaciju vektorskih fontova vršite pomoću programa **Fountain**. Pošto su podaci potrebni za zapis ovih fontova dosta kompleksniji od običnih bit-map fontova, to je potreban i veći broj datoteka koje vrše opis vektorskih fontova. Ukoliko želite da instalirate neki novi Agfin CG font, bitno je da u vašem FONTS: direktorijumu imate poddirektorijum „_Bullet" sa datotekom „plugin.types", a za sva ostalo će se pobrinuti program Fountain.

Od DOS-a 2.0 uvedena je još jedna novina u redu sa fontovima. Sada sistemski fontovi ne moraju biti monospaced, tj. oni fontovi u kojima su sva slova jednake po svojoj širini, već mogu biti i proporcionalni. Time se značajno dobije na estetskom izgledu, tako da gadžeti, meniji, ekrin i prozor titlovi dobijaju sasvim novu dimenziju.

Nekoliko saveta

Pošto su svi bit-mapirani fontovi nalaze u datotekama koje su objekt fajlovi, možete ih kompresovati Turbo Imploderom V4.0 (pod uslovom da u LIBS: direktorijumu imate explode.library v6.0). Time možete i do tri diskete fontova spakovati na jednu.

Izbegavajte držanje približno istih veličina bit-map fontova na disku, jer time zauzimate dosta prostora na disku, a ne dobijate mnogo. Recimo između veličine 70 i 80, u grafičkom smislu nije velika razlika, ali u zauzetom prostoru jeste.

Kod vektorskih fontova, ukoliko nemate hard disk ili imate „sporu" Amigu, koristite iz Fountain-a kreirane bit-mapirane fontove, kako ne biste čekali desetak minuta da Amiga završi rasterizaciju. Ili, privremeno „Fonts:" direktorijuma sa vektorskim fontovima kreirajte u „RAM:" disku, što će značajno ubrzati postupak rasterizacije.

Pretpostavljam da svaki vlasnik Amige ima neki svoj raspored YU latiničnih slova. Stoga bi bilo poželjno kada biste se „držali" jednog od ove dve rasporeda:

Slova	YU-ASCII kod/znaci		ISO I.B1.015 kod
Č	94	(^)	160
č	126	(~)	168
Ć	93	(])	161
ć	125	(})	169
Đ	92	(\)	162
đ	124	(|)	170
Š	91	([)	163
š	123	({)	171
Ž	64	(@)	164
ž	96	(`)	172

Ukoliko Amigu koristite za obradu teksta, upotrebite YU-ASCII raspored, pošto je on podržan, kako od raznog hardvera (recimo štampače sa našim slovima), tako i od velikog broja korisnika drugih računara, prvenstveno vlasnika PC-a. ISO I.B1.015 je nov standard, i ako vam nije mnogo stalo do te kompatibilnosti, a recimo potrebne su vam vitičaste zagrade za programiranje u C-u („š" je leva, a „ć" desna vitičasta zagrada u YU-ASCII rasporedu), koristite onda ovaj raspored.

Branko Ćirović

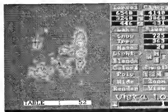


Vista

Uz SceneGenerator pravili smo čuda. Ali, zar vam nije zasmetala jednolikost reljefa?

Samo brda, planine i more. U odnosu na svoje prethodnike, SG je bio nenadmašiv. Ali, šta bi rekli na to da jednim programom stvarate svoj svet? Ne samo brda, planine, jezera i reke, već i litice, tesnace i sve moguće oblike reljefa. I sve to iz bilo kog ugla!

Vista je ono što se zove 3-D Virtual Reality Landscape Generator. Nemojte odmah da se previše uzbudite i pomislite da ćete uz svoju prijateljicu doživeti Virtual Reality nalik filmu The Lawnmowerman (Kosač). Pa, ipak, Amiga se na tržištu pojavila davne 1985. A i ovo je jedna druga vrsta vizuelne realnosti. U ovom slučaju to znači da stvarate reljef koji je kao pravi, i pri tome možete posmatrati svaki njegov deo. Na primer, ako ste stvorili arhipelag, možete se „šetati" od ostrva do ostrva, i svako gledati posebno. Da biste bolje razumeli šta sve može ovaj program, upoznaćemo vas sa njegovim opcijama.



Radni ekran programa

Ekran je podeljen na dva dela. U prvom je prikaz vašeg reljefa iz ptičije perspektive, sa kvadratom i krstićem. Kvadrat označava poziciju kamere, a krstić deo reljefa koji posmatrate. Sa desne strane su opcije. Vista je i ovde otišla dalje od SG-a. Nema više dosadnih Pull-Down menija, već se izbor svega vrši preko finih gadžeta u WB2.0 stilu. Podimo od vrha.

TARGET

Sa Target označavate deo reljefa koji posmatrate, a sa Camera poziciju u odnosu na Target iz koje to vršite. Koordinate (x,y,z) možete birati i na samom reljefu, klikom miša na željeno mesto (ako ste pre toga aktivirali Target ili Camera). Ako neke koordinate ne želite da menjate, pritisnite x, y ili z koji su između ovih opcija. Napomena: koordinate mogu biti i negativne (ali između -16000 i + 16000). Možete čak otići i pod vodu! Kad smo već kod vode, tu su i dve opcije za njeno prikazivanje: Lake (jezero) i River (reka). Postavljate ih kao i Target, biranjem opcije, i zatim klikom na željeno mesto. Pored ovih opcije, tu su i one poznate iz SG-a: Snow i Tree. Ovde birate visinu od koje će se pojavljivati bela, odnosno zelena boja.

HAZE

Haze u opštem slučaju znači izmaglica, a u Visti je to isto. Samo, nećete stvarno videti izmaglicu, već će reljef biti u bledim nijansama stvarnih boja, radi utiska. Što se osvetljenja tiče, tu je Vista lošija od SG-a. Na raspolaganju su vam samo četiri osnovne strane sveta, ali i to je dovoljno. Ako ste ikad koristili DPaint (a verovatno jeste, čim čitate tekstove ove vrste), koristili ste opciju Blend. I ona je uključena u Vistu, ali bez podešavanja parametara. Ona će, jednostavno, napraviti vaš reljef finijim, jer ublažava nazubljenost (Aliasing) smenjivanjem kontrasta između susednih polja.

Sledeći gadžet se odnosi na boje, i tu ulazite u jedan podmeni. Tu možete menjati boje reljefa i videti da vista radi u HAM-u. U ovom meniju su i najvažnije opcije vezane za posmatranje vašeg reljefa: Bank, Head, Pitch. Njima menjate položaj kamere u prostoru. Eksperimentišite sa vrednostima, dobićete zanimljive rezultate. Možete izabrati i Sound(?), i dobiti vrlo čudan efekat: pri izračunavanju slušaćete zvukove RND tipa. Ako izračunavanje ide brzo, može biti i zanimljivo (samo u početku), ali ako je duže, bolje ne uključujte zvuk.

SMOOTH

Još jedna opcija iz DPaint-a: Smooth. Ali, za razliku od Dpaint-a, ovde ne služi praktično ničemu. Sečete se da smo u SG-u imali Preview, Med Detail i ostale modove iscrtavanja. Ovde je za to zadužen Polygon - birate veličinu 1, 2, 4 ili 8 (najmanji su 1, a najveći 8). Što su poligoni veći, crtanje (i računanje) je brže, ali je reljef grublji. Reljef sa veličinom poligona 8 crta se za nepun minut, a za jedinicu treba da sečekate preko pola sata. Međutim, sasvim pristojni rezultati se dobijaju i sa vrednošću 4, a iscrtavanje traje oko 2 minuta. Od opcija za podešavanje reljefa ostale su još Wide i Zoom. Sa prvom posmatrate malo širi predeo, a sa Zoom se približavate reljefu.

Stigli smo (konačno) i do iscrtavanja. Ono se vrši pritiskanjem gadžeta Render, i to na sledeći način: za svaku liniju po Y osi (a ima ih 256) vrši se posebno računanje u nekoliko faza. To su: Color, Cliffs, Table, Shade, Sky, Horizon i Draw. Faza table se ne izračunava svaki put, već pri promeni opcije Light. Prekid računanje vršite pritiskom na levo pacovsko dugme. Da izračunate reljef možete ponovo pogledati sa View. Ostale je još jedna (ali vrlo vredna) opcija - F (Fractals). Možete uneti svoje vrednosti, ili pritiskom na F neći RND-broj. Ekvivalent u SG-u je RandomSeed, odnosno generiše se novi reljef na osnovu date vrednosti. Reljef možete snimiti kao IFF-sliku, ili kao Landscape (reljef) u dva formata: VistaDEM i TurboSilver.

Za red se Vistom koja zauzima jednu disketu, biće vam potreban 1 MB. Na istoj disketi je i fajl Vista.881 namenjen srećnicima sa matematičkim koprocesorima 68881 ili 68882 ili, ne dao Bože, procesorom 68040. Još samo da vas obavestim da se pojavila i VistaPro, na 4 diskete. Može skoro sve - drveće (kaktusi, palme, hrastovi, borovi), litice, horizont sa zvezdama, itd. Ali pre nego što se opet previše zagrejete, da vas malo ohladim. Potreban vam je najmanje 1.5 MB da bi ja samo učitali kako treba.

Ako ste zavoleli SG, nabavite Vistu. Zaplovite predivnim svetom fraktalne grafike. Viste vam pruže ono što nijedan program do sada nije: vaš svet. Potpuno vaš.

Boris Zatežić



IFF PICTURE LOADER

ili kako učitati sliku iz recimo dPaint-a u svoj novi program ili igru?

Ništa jednostavnije, rekli bi jedni i dodali da je dovoljno samo prebaciti sliku u Raw format i učitati je direktno u memoriju. Da li je to baš toliko jednostavno? Za jednu sliku, koja je već kompletno nacrtana jeste. Ali ako je reč o više slika, o slici koja se zajedno sa programom završava i stalno doteruje, i nije. Svaki put tražiti program za konverziju, presnimavati slike sa jedih diskete na druge...

Komplikovano. Mnogo jednostavnije bi bilo da se slike mogu učitati direktno u IFF formatu bez ikakve konverzije. Ali, taj format je komplikovan za razumevanje, a kamoli za pisanje jednostavnih programa za učitavanje slike. Da li je baš tako?

Na početku slike u IFF formatu nalazi se 12 bajtova. Prva četiri bajta su slova **FORM**, druga četiri predstavljaju dužinu ostatka fajla (bez ovih 12 bajtova), a sledeća 4 bajta su slova **ILBM**. Za nas ovi podaci uglavnom služe samo da se odredi da li je stvarno reč o slici snimljenoj u ILBM formatu (standardan IFF format za čuvanje slika). Ostatak fajla je podeljen na čankove (Chunk). Svaki čank sastoji se od hedera i samog tela čanka. Heder je sastavljen od 4 slova koja predstavljaju tip čanka i 4 bajta dužine. Postoje različiti tipovi čankova, ali ovde ćemo se usredsrediti na one koji imaju oznake BMHD, CMAP i BODY. Za neki Display program je još bitan i **CAMG** koji sadrži podatak koji predstavlja način na koji se slika prikazuje - Interlace, Ham, Hires ili Lores, itd; kao i **CCRT** koji sadrži podatke o okruženju boja.

BMHD je skraćenica od Bit Map Header i predstavlja osnovne podatke o slici. Prva dva bajta predstavljaju širinu i visinu slike, sledeća dva x i y ofset od početka (obično su 0, osim ako nije reč o Brush-u iz dPaint-a), zatim bajt koji predstavlja broj bitnih ravni, pa bajt koji predstavlja broj bitnih ravni koje služe za masku (Stencil iz dPaint-a, obično se ignoriše), bajt koji pokazuje da li je slika kompresovana ili ne, i još jedan koji služi za zaokruživanje na adresu deljivu sa dva. Sledeći je Word koji predstavlja broj boje koja je transparentna (obično 0), zatim dva bajta x:y odnos slika (nebitan podatak). Poslednje su dva Word-a - širina i visina ekrana na kojem slika treba da se prikaže.

CMAP predstavlja paletu boja (Color MAP). One su poređane od boje broj nula pa redom. Koliko ih ima možemo pročitati iz dužine samog čanka. Format u kojem su boje predstavljene je sledeći: bajt za crvenu, za zelenu i bajt za plavu komponentu boje. Bitno je napomenuti da se jednim bajtom može predstaviti 256 različitih nijansi jedne boje, a Amiga ima samo 16, tako da se bitni podaci nalaze u gornja 4 bita tog bajta. Boje se pretvara u Amiginu boju tako što se bajt za crvenu zarotira za četiri bita u levo, tako da se ta četiri bita preliju u viši bajt tog Word-a; bajt za plavu boju se pomeri za 4 bita u desno i sva 3 bajta (Word-a) spoje se logičkom operacijom OR.

BODY je najvažniji, jer čuva samu sliku. Ako je slika nekompresovana, onda se tamo nalazi linija prve bitne ravni, zatim sledeće i tako redom dok ne istrošimo sve bitne ravni i ne pređemo u sledeći red. Koliko bitnih ravni ima i kolika im je dužina, zapisano je u BMHD čanku. Ako je slika kompresovana, onda je još i svaka linija unutar sebe kompresovana, a za to je upotrebljen kontrolni bajt ispred kompresovanog, tj. nekompresovanog dela linije. Ako je kontrolni bajt pozitivan, to znači da će se bajt zapisan iza njega ponoviti za jedan više od vrednosti u kontrolnom bajtu. Ako je kontrolni bajt negativan onda njegova apsolutna vrednost predstavlja broj različitih bajtova koji slede iza njega. Međutim, nije baš tako komplikovano koliko izgleda na prvi pogled. Istina je da se time ne dobija veliki stepen kompresije, naročito kod jako šarenih slika, ali ipak bolje išta nego ništa.

Ovde je dat i (deo) program(a) koji će sve to lepo na primeru pokazati!

Daniel Šendula

```
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <ctype.h>
#include <string.h>

#include <proto/intuition.h>
#include <proto/graphics.h>
#include <proto/dos.h>
#include <proto/exec.h>

ULONG FindChunk (char *),
void DoCMap (void),
void LoadBody (void),

struct IntuitionBase *IntuitionBase=NULL;
struct GfxBase      *GfxBase=NULL,
struct Screen       *IFFScreen=NULL,
struct RastPort     *IFFrp=NULL;
struct BitMap       *IFFbm=NULL;

UBYTE *prt[4],
UBYTE form[10],

struct BMHD
{
UWORD Width,Height; WORD  X,Y; UBYTE  Planes;
UBYTE Masking, UBYTE Compression; UBYTE  pad1,
UWORD transColor; UBYTE   xAspect,yAspect;
WORD pageWidth,pageHeight;
}  BMHed,

FILE *IFFPic,

USHORT ColorTable[31],
struct NewScreen
IFF={0,0,0,0,0,0,1,0,CUSTOMSCREEN,NULL,(UBYTE
*)"IFF ",NULL,NULL},


main (int argc, char *argv[])
{

if (argc == 3)
   {
   if (IFFPic=fopen(argv[1], "r"))
      {
      fread(form,1,4,IFFPic);
      if(strncmp(form,"FORM",4) == 0)
         {
         if (FindChunk("ILBMBMHD"))
            {
            fread (&BMHed,sizeof
            (struct BMHD),1,IFFPic);
            if ((IFF.Width=BMHed.Width)>320)
```

```
            IFF.ViewModes |=HIRES;
        if ((IFF.Height=BMHed.Height)> 256)
            IFF.ViewModes |=LACE;
        if ((IFF.Depth=BMHed.Planes)<5)
            {
            if(IntuitionBase=(struct
                IntuitionBase *)OpenLibrary
                ((UBYTE *)
                "intuition.library",0L))
                {
                if(GfxBase = (struct GfxBase *)
                    OpenLibrary((UBYTE *)
                    "graphics.library",0L))
                    {
                    if(IFFScreen=(struct
                        Scree n*)
                        OpenScreen(&IFF))
                        {
                        IFFrp=&IFFScreen->RastPort;
                        IFFbm=IFFrp->BitMap;
                        if ((FindChunk ("CMAP"))
                            !=NULL)  DoCMap();
                        if ((FindChunk ("BODY"))
                            !=NULL)  LoadBody();
                        LoadRGB4
                            (&IFFScreen->ViewPort,
                            ColorTable,(ULONG)
                            (1<<BMHed.Planes));
                        Delay(atoi(argv[2])*50);
                        CloseScreen (IFFScreen);
                        }
                    CloseLibrary
                        ((struct Library *)
                        GfxBase);
                    }
                CloseLibrary
                    ((struct Library *)
                    IntuitionBase);
                }
            }
            else printf("No Ham Pics!\n");
        }
        else printf("Not an ILBM FILE!\n");
    }
    else printf("Not a IFF file\n");
    fclose (IFFPic);
    }
    else printf("Cant open File\n");
  }
  else printf("USAGE: DisplayIff picture
[delay]\n");
}

ULONG FindChunk (char *name)
{
   char *pointer=name;
   char read_byte;
   SHORT i;

   while ((read_byte=getc(IFFPic)) !=EOF)
   {
   if (read_byte == *pointer)
      {
      pointer++;
      if (!*pointer) break;
      }
   else
      pointer=name;
   }
   if (read_byte==EOF) return (NULL);
   else
      for (i=1;i<=4;i++)  getc(IFFPic);
      return (1L);
}

void DoCMap ()
{
   UBYTE red,green,blue;
   SHORT i;

   LoadRGB4
      (&IFFScreen->ViewPort,
         ColorTable,(ULONG)(1<<BMHed.Planes));

   for (i=0;i<=(1<<BMHed.Planes)-1;i++)
   {
   red=getc (IFFPic) >> 4;
   green=getc (IFFPic) >> 4;
   blue=getc (IFFPic) >> 4;
   ColorTable[i]=red*256+green*16+blue;
   }
}

void LoadBody ()
{
   SHORT rows,planes,line_len,count,times,i;
   USHORT c;

   line_len=((BMHed.Width+15)/16)*2;

   for (planes=0;planes<BMHed.Planes;planes++)
      prt[planes]=IFFbm->Planes[planes];

   for (rows=0,rows< BMHed.Height; rows++)
      {
      for (planes=0;planes< BMHed.Planes;
         planes++)
         {
         count=0;
         if (!BMHed.Compression)
            {
            while (count++<line_len)
               *prt[planes]++=getc(IFFPic);
            }
         else
            {
            while (count < line_len)
               {
               c=getc (IFFPic);
               if (c <=128)
               {
               times=c+1;
               for (i=0;i<times;i++)
                  {
                  *prt[planes]++=getc(IFFPic);
                  count++;
                  }
               }
               else
               {
               times=256-c+1;
               c= getc (IFFPic)
               for (i=0;i<times;i++)
                  {
                  *prt[planes]++= c;
                  count++;
                  }
               }
            }
         }
      }
   }
}
/* program napisao Branko Cirovic */
```



AMIGA ⇔ MS DOS

Na poslu ili u školi radite sa PC-em, a kod kuće se dobro zabavljate na Amigi. Muči vas pitanje kako spojiti ta dva, tako različita, sveta. Ili, jednostavno, želite da nešto više saznate o PC-u.

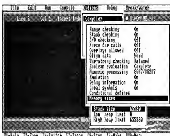
Taj problem možete rešiti na dve načina. Prvo rešenje je kupovina hardverskog emulatore. To je skuplja varijanta, ali i dobijate srazmerno više. Drugo rešenje je nabavka softverskog emulatore, sporog i jeftinog, ali koji vam može pružiti doste toga. Za Amigu su sa do sada pojavile, koliko je meni poznato, tri softverska emulatore od tri različite softverska kuće: Amiga DOSIBM Transformer (koji je doživeo nekoliko svojih verzija), PC-Task i CrossPC.

Amiga DOSIBM Transformer (v3.30)

Neću posvetiti veliku pažnju AmigaTransformer-u, jer je prevaziđen, kako zbog svoja nepouzdanosti, tako i zbog specifičnih zahtteva. Pisan je za Amige sa Kickstart-om 1.2 i za varziju MSDOS-e 3.30. Na Amigeme 1.3 može de se učita, dok ne novim modelime ni to neće. Ne radi u multitaskingu, ne podržave CGA grafiku, ne koristi mnoge I/O uređaje itd. Na njemu sam uspeveo da pokrenem Turbo Pascal 5.0 pod MSDOS-om 3.30, a sve je izgledalo prilično „klimavo".

PC-Task (v1.04)

PC-Tesk je delo eustrelijskog programera Chris Hamas-a. Program se dobija na jednoj disketi i ne zahtava nikakvu instelaciju ne vaš SYS. Jedino, ukoliko redite pod Kickstert-om 1.2 ili 1.3, pra startovanja samog emuletore morata pokrenuti program **TDPetch1213** koji če fiksirati begove u **treckdiek.davica**-u, sistemskoj rutini za red se disk jedinicema. PC-Tesk redi ne svim Amigema, od A500 1.3 se 512 KB i jednim disk drejvom, do A4000 se DOS-om 3.0. Ali, ukoliko nemete ber 1 MB RAM memorije, ne očekujte mnogo. Ne disketi se nalaze tri verzija samog programe:



Turbo Pascal sada i na Amigi

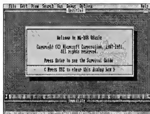
1. PC-Task68000 za Amige sa mikroprocesorom MC68000,

2. PC-Tesk68010 za „doterene" Amige sa mikroprocesorom MC68010;

3. PC-Tesk68020+ za Amige sa turbo karticom ili mikroprocesorime MC68020, MC68030 i MC68040.

Nekon startovanje PC-Task-a, pojeviće se ekrenski meni podeljen ne četiri dele. U njemu možete PC-Task prilegoditi svojim potrebame. U gornjem levom delu ekrene je poruka o Copyright-u i gadžet za startovanje emuletore. Donji levi deo ekrane sedrži pet gedžete. Prva dve string gedžete određuju koji će Amigin flopi drajv biti MSDOS-ov flopi A, a koji flopi B. Ne preporučujem da koristita DF0: kao A drejv ili DF1: kao B drajv, jer je PC-Task-ova rutine koja „čita" MSDOS diskete spore. Može se zameniti i do tri puta bržom CrossDOS rutinom. To ćete učiniti tako što ćete za A drajv uzeti CrossDOS-ov PC0:, e za B drajv PC1:. Sledeća dve, takođe string gadžeta, određuju koje će particije Amiginog herd diske biti upotrebljene kao MSDOS-ova particije C i D. Peti gadžet „Create HerdDiskFile" omogućava vam de umesto cele particije emuletoru dete fajl, najmanje dužine 2 MB. Emulator će „shvetiti" taj fajl kao particiju hard diska i tako ga tretireti. Fajl možete kreirati na hard disku ili u RAM-u, narevno, ukoliko za to imete dovoljno memorije. A nekon završetka rada sa emulatorom, fajl možete obrisati ili kompresovati za dalju upotrebu i time uštedeti prostor na hard disku.

Gornji desni deo meni akrana je rezervisan za podešavenje boja u MDA (monohromatskom grafičkom prikazu) i izbor rade sa CGA video displejom, a tu su i gadžeti za upotrebu serijskog i paralelnog porta. U donjem desnom delu ekrane nalaze se opcije za dodeljivanje prioriteta emulatoru dok radite sa njim,



Quick Basic pod emulatorom

tj. dok je aktivan i kada to nije. Sledećom opcijom „Mamory Kilobytes" dodeljujete količinu memorije koju će koristiti MSDOS, maksimalno 704 KB. Ne preporučujem da koristite više od 640 KB, jer „cifra" od 704 KB ume da zbuni neke aplikacije, a razlika u količini memorije je skoro zanemarljiva. Pomoću „Minimum Leave Available" određujete koliko će PC-Task minimalno ostaviti memorije Amiginom DOS-u. „Use Defaults" će resetovati sva opcije na početne vrednosti. „Seva configuration" snima konfiguraciju koju ste podesili. I, na kraju, „Quit" prouzrokuje izlaz iz ovog „meni" ekrana bez startovanja emulatora.

Nakon startovanja emulatora potrebno je u A drajv staviti Boot-abilnu MSDOS disketu (MSDOS 3.30, MSDOS 5.0 itd.) i nakon desetak sekundi naći ćete se u MSDOS-u. Za startovanje miš drajvera pritisnite „LeftAmiga-P". Izlaz iz emulatora omogućuje vam „LeftAmiga-RightAmiga-DEL". Interni reset emulatora je „Ctrl-Alt-DEL", kao i kod pravog PC-ja, posle koga je neophodno ponovo učitati MSDOS.

CrossPC (v2.12)

Ovaj emulator se nalazi u paketu sa novom verzijom CrossDos-a v5.05, nazvanom CrossDosPlus. Pre startovanja CrossPC-a morate izvršiti instalaciju paketa na vašu sistemsku disketu ili hard disk. Ovo sa ne odnosi na one koji rade pod AmigaDOS-om 3.0, pošto je CrossDOS implementiran u novi oparativni sistam. Instalacija traje nekoliko minuta, a upotrebljan je sada već klasični „Amiga Application Installation Utility". Instalacioni program će prepoznati verziju vašeg Kickstart-a i po potrebi instalirati svoje datoteke. Emulator radi na svim Amigama, s jednim disk drajvom, od A500 do A4000, sa barem 1 MB RAM memorije. Radni parametri CrossPC-a postavljaju se preko njegove ikone, gde se nalazi:

WINDOW=CON 0/0/400/200/CrossPC (konzola za Debug raport)
A=PC0 (MSDOS Disk A)
B=PC1 (MSDOS Disk B)
MON1=mono (grafički mod u kojem će raditi emulator: „mono" ili „CGA")

Nakon startovanja CrossPC-a, program ća prepoznati na kojem mikroprocesoru radi vaša Amiga, i njemu se prilagoditi. Ukoliko vaša Amiga radi na MC68000, što je slučaj kod većine, bez obzira na stvarnu količinu slobodne RAM memorija amulatoru će na raspolaganje biti dato samo 256Kb. Takođe, biće automatski prepoznati serijski i paralelni port. Nakon toga potrebno je u A drajv staviti Boot-abilnu disketu i sačekati desatak sekundi da se MSDOS učita. Miš drajver startujete pomoću „RightAmiga-Help", a isključujete sa „RightAmiga-Shift-Help". Izlaz iz emulatora obezbedujete pritiskom na „CTRL-ALT-DEL". Ukoliko želite da koristite hard disk iz CrossPC, startujte „Expert_ConfigDisk" u „Diag" direktorijumu. Tu ća vam biti ponudene dve mogućnosti: prva, da instalirate 100% MSDOS Hard Disk. Tako formatiran hard disk biće „čitljiv" jadino CrossPC-u. I druga mogućnost, da jednu Amiginu particiju formirate na hard disku, koju će moći koristiti kako MSDOS, tako i AmigaDOS.

Da bi se stekla što realnija slika o PC-Task-u i CrossPC-u, treba uporediti njihove karakteristike.

Grafika

Obe emulatora podržavaju MDA grafički prikaz u dve boje, i CGA u četiri boje, u rezoluciji 320x200 i 640x200. Pošto emuliraju iste grafičke modova, teško je reći ko je u prednosti.

Zvuk

PC-Task ne podržava zvuk, dok CrossPC lepo emulira „biper". U korisničkim aplikacijama veoma lepo se čuje „beep", a u igrama kroz neko „cvrčanje" možete naslutiti o čemu se radi.

Serijski i paralelni port

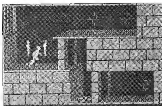
Oba emulatora podržavaju serijski i paralelni port. Ukoliko hoćete da štampate neki fajl, pošaljite ga na LPT1. A ako želite nešto da pošaljete na serijski port, upotrebite COM1.

Miš

PC-Task-ov drajver za miš je očajno uraden. Mnoge aplikacija ga na prepoznaju, a i one koja to čine rade loše. CrossPC-ev miš drajver mnogo bolje radi. Do sada nisam našao ni jedan program koji koristi miša, a da nije korektno radio. Pošto Amigin miš ime jedno dugme manja od PC-jevog, pod emulatorom miše koristite isto keo u AmigaDOS-u. Na desno miš dugme – dobijata padajući meni, dok levim selaktujete izbor.

Hard i flopi disk

Oba amulatora podržavaju upotrebu hard diska. Po mom mišljenju, PC-Task-ov „trik" sa fajlom kao particijom



Igre takođe rade: Prince of Persia

mnogo je alegantnija rešenja. Što se tiče brzina rada sa flopi diskatama, ako u PC-Task-u koristite CrossDos-ovu rutinu, imaćete nekoliko puta veću brzinu u radu sa flopi disketama nego što je ima CrossPC, iako i on koristi CrossDos-ova rutine.

Brzina

Pošto ovi emulatori rada u multitaskingu, teško je realno oceniti njihovu brzinu. A evo zašto to kažem. Startoveo sam SI pod CrossPC-om. Sad taj program testira brzinu i svake dva do tri sekunda izbaci očitana rezultate. Dok sam mišem „šareo" po Screen-u, imao sam rezultat NEC-V20 procesor, na 6 MHz. Kad bih prestao da se igrem mišem, rezultat bi bio NEC-V20 na 40MHz!!! Ili, dok sam tastirao indaks brzina pod istim emulatorom u CGA grafičkom modu, dobio sam indeks od 0.0. Na, nije procesor staol Dobijeni rezultat manji je od 0.1. U MDA modu, indaks je bio 0.1. Da napomenem, klasični PC-XT sa 8088 mikroprocesorom na 4.77 MHz ima indeks od oko 1.0. Pošto verzija Norton-ovog SI testa, koju sam ja koristio, nija htela da radi u PC-Task-u, a pod CrossPC-em je davala apsurdna rezultata, napustio sam ga.

Upotrebio sam Landmark test v2.0, koji je pokazao dosta realnija rezultate. Po Landmark-u, PC-Task je u proseku bio 10% brži od CrossPC, u svim grafičkim modovima. Mada se ovej odnos odvodi u pitanja, jer je naka stvari PC-task radio tri puta brže. Recimo, učitavanje Landmark testa.

Ako koristite CGA grafički mod, imaćete, po Landmark-u, u proseku 50% sporiji emulator nego u MDA modu. Mada, u praksi ćete primetiti da je taj postotak barem duplo veći. Stoga, CGA mod koristite ako vam je stvarno neophodan. Ovde je važno napomenuti da sve ove navedene brojke važe za A500 sa MC68000 bez FAST memorije i da brzine oba emulatora zavisi i od konfiguracija vaše Amige. Što je Amiga „jača", to je emulacija brža.

Realnost emulacije

Što se realnosti emulacije tiče, tu je CrossPC u povoljnijem položaju nego PC-Task. Da bih to potkrepio činjenicama, navešću neke programe koji nisu hteli da rade na PC-tasku: GWBasic, SpeedDisk, Sl. Takođe, loše urađeni drajveri za miša i nepodržavanje zvuka još više smanjuju ocenu realnosti emulacije PC-Task-a. Što se softvera tiče, od značajnijih programa pod MSDOS-om 5.0, na oba emulatora bez problema su radili TurboPascal 5.5, Nortonov editor NED, QBasic, FF itd. Uspeo sam čak da pokrenem i neke igre; Prince of Persia, Block Out, Tetris i Arkanoid.

Zaključak

Teško je reći koji je emulator bolji. Ako za glavne parametre ocene kvaliteta nekog emulatora uzmete brzinu i realnost emulacije, rezultat bi bio nerešen. Ako je PC-Task za 10% brži u odnosu na CrossPC, CrossPC je 20% realniji emulator (moje proizvoljne ocene, zasnovana na iskustvu da od deset programa koji rade na Cross-PC-u, dva ne rade na PC-Task-u). Šta to u praksi znači? Ukoliko želite da se „igrate" Turbo Pascal-om, onda ćete sigurno odabrati PC-Task, jer je brži. Ali, ukoliko naiđete na neki program koji neće da radi na PC-Task-u, imate 20% veće šanse da će na Cross-PC-u raditi. Zato preporučujem da nabavite oba emulatora, jer omogućavate sebi kreiranje potpunije slike. Katastrofalna sporost ovih emulatora čini ih neupotrebljivim za bilo kakvu ozbiljniju primenu. No, to nije ni bio cilj ovih programa, jer niko neće koristiti Amigu da bi pod emulatorom vodio knjigovodstvo u svojoj firmi. Ovi programi pravljeni su sa namerom da budu edukativni, da korisnicima Amige barem malo približe PC svet.

Branko Ćirović



Amiga u poslovnom svetu

U ovom broju govorićemo o firmi u osnivanju, o grupi mladih entuzijasta, ljudi zaljubljenih u Amigu, kompjuter koji ne bi dali ni za šta na svetu...

U ovom broju govorićemo o firmi u osnivanju, o grupi mladih entuzijasta, ljudi zaljubljenih u Amigu, kompjuter koji ne bi dali ni za šta na svetu... Njihovo bavljenje Amigom nije vremenski dugo, ali su za to, srazmerno kratko, vreme naučili štošta o mnogim stvarima. Počeli su, kao i svi mi, kao zaluđenici u igre (kojih se nikad nisu u potpunosti odrekli), da bi posle mnogo sati mukotrpnog i na momente dosadnog rada, danas bili pred značajnim proširenjem svojih kapaciteta i ambicija. Oni se zovu **ARTLINE** i pokušaće da neka svoja zapažanja i iskustva prenesu ostalim čitaocima Amiga Style-a. Na naša pitanja odgovara prvi čovek ARTLINE-a, g. Igor Jovanović.

AS (Amiga Style): Kada ste počeli da se bavite kompjuterima i da li je Amiga Vaš prvi kompjuter?

I.J. (Igor Jovanović): Naša mala, ali odabrana grupa se sastoji iz „tri musketara". Prijatelji smo još od najranijeg detinjstva, a jedna od stvari koja nas vezuje upravo su kompjuteri. Sva trojica prvo smo imali Spectrum. Njemu smo zahvalni jer nam je dao najbolje moguće osnove iz BASIC-a i mašinca na koje je bilo lako nadograditi nova znanja. Posle Spectruma imali smo Commodore 64, na kome smo manje programirali, a više se igrali. Pre tri godine smo osetili da nas C-64 „guši" i odlučili da kupimo ono za čim smo žudeli - Amiga 500. Zbog istih razloga, a pre svega zbog potreba posla, nameravamo da se „naoružamo" jednom ili dve Amige 1200HD koja je odmah po izlasku privukla našu pažnju.

AS: Dakle, trenutno još uvek radite sa tri A500. Čime se u stvari vaša firma u osnivanju bavi?

I.J.: Nove Amige bi trebalo da stignu za 30-45 dana, a za to vreme ćemo se još malo „mučiti" sa starima. Kažem „mučiti", jer je A500 vrlo skromna i nepodesna za bavljenje bilo čime na neki ozbiljniji način, a pogotovo za grafiku, animaciju i delimično zvuk. U 1 MB ne može sve da stane. Mi se upravo bavimo tim oblastima. Osetili smo da poplava novih firmi zahteva žestoku borbu za tržište što, opet, zahteva aktivnu propagandu. Povezali smo naša znanja, opremljenost i želja i oprobali se. Rezultati nisu izostali, ali nisu ni došli preko noći. Čini mi se da smo imali i malo sreće, jer smo pogodili pravi momenat.

AS: Možete li konkretnije reći kakve se usluge od vas traže?

I.J.: Firme koje su nam se do sada obraćale, imale su raznolike prohteve. Ali, sve se svodilo na to da im je potreban neki snimljeni video-materijal kojeg bi mogli da „vrte" na štandu na sajmu ili u svojim prodavnicama. Zanimljivo je da na početku niko nije znao mnogo o stvaranju dobrog zvuka na Amigi. Međutim, „legli" smo na posao i sada pažnju obraćamo naročito na taj deo posla. Pravljenje video-materijala je naporna i često dosadna rabota. Kao prvo, potrebni su dobra ideja i koncept. Potom se ideja realizuje deo po deo, uklapa u celinu i prebacuje na traku. Posebna teškoća je ukomponovanje zvuka. Osim tehničke strane, akcenat mora biti i na odabiru pravih melodija ili efekata u pravom trenutku. Stoga jedan od nas trojice striktno „pokriva" taj deo posla.

AS: Koje softverske alatke koristite u svom poslu?

I.J.: Mnoge! Sve zavisi od prirode poverenog zadatka. Za grafiku služe, ko bi drugi nego DPaint IV i Real 3D. Uz njih ide sva sila raznih Utility programa kojih imamo na stotine i bez kojih se ne može. Za oblast zvuka najpopularniji nam je Audio Sculpture, ali mogu da posluže i bilo koji drugi treker, kao i pomoćni programi za modifikaciju semplova, tipa Audio Master IV i drugi. Najveću pomoć su nam pružili FMouse, Fast, Xoper, HAM-Lab, PopUp, File Master, BootX... Njih mogu da se setim u ovom trenutku.

AS: Bilo bi interesantno reći našim čitaocima kako je najbolje započeti bavljenje poslovnom grafikom...

I.J.: Pa, treba puno strpljenja i upornosti. S obzirom na prirodu našeg tržišta i nedostatak stručne literature, neophodno je eksperimentisati. No, mnogo brže će sve ići ako se nađe neko ko će vas podučavati. Savetujemo i da ništa ne počinjete sami. Udvoje ili utroje mnogo je lakše i zanimljivije. Više od petoro ljudi ne valja, postaje „tesno". Od velike pomoći mogu biti i tekstovi iz do-

maćih časopisa, pre svege Amige Style-e, jer je on u potpunosti posvećen Amigi. Sva u svemu - rad, red i rad, uz malo talenta.

AS: Vidimo da Vam stvaranje reklamnog materijala ide od ruke. Međutim, kako ide sem biznis? Da li i tu vrebaju neka iskušenja?

I.J.: I ta kako! Mi nismo bili „progremirani" za taj sagment poslovanje, ali nas je muke primorele de se neučimo. Nevarovatno je koliko avanturizma tu ima. No, nekako smo se snešli, tako de redimo rentabilno.

AS: Dsnivete firmu. Zvenično?

I.J.: De. Proces je u toku, e odlučili smo se iz više razloge. Najvažnije je što su veće mogućnosti, keo i obim potencijalnih klijaneta. Namaravamo da iskustve od „kompjuterisanje" primenimo i kasnije u životu. Skoro kao mledi japiji...

AS: De li se još uvek igrate?

I.J.: Narevno! Igramo se mnogo i lepo, isto kao i naked. Uostalom, to uopšte ne smeta pri poslu i služi nam kao relaksacije posle napomog dana. Igreti se nije sremota. Sramota je ne koristiti kompjuter nikade za nešto drugo. Kompjuteri su divne stvar. Garantujem de je danas kompjuter jedno od najvažnijih socioloških pojava, jer zbližave ljude. Da njega nije bilo, ja bih bio čovek bez prijatalja. Danas ih imam puno i to zaista dobrih.

AS: Za kraj - šte sa spreme sada kod Vas?

I.J.: U toku je jeden veliki projakat za našu poznatu firmu. Na žalost, nisam u mogućnosti da išta saopštim čitalečkoj publici. Kade projekat buda pušten u funkciju, uveran sam da će svi znati ko ge ja neprevio. Naše „umatnička" imena su Iggy, Banenamen i Tosha.

Dušan Kostić



Kako zaraditi uz pomoć kompjutera

Savremeni trendovi u našem društvu i aktueina situacija u njemu nameću potrebu za menjanjem do sada opšteprihvaćenih navika i pravila ponašanja. To važi za sve generacije i slojeve stanovništva, tako da novotarije ne mimoilaze nikoga.

U novom sistemu vrednosti koji je kod nas tek u fazi zaćetka, svi pokušavaju de se snađu najbolje što umeju i time steknu neku meterijalnu vrednost.

Dgroman broj vlasnika Amiga kupio je svoje omiljene mašine pra samo par godina, kada je metarijalna situecija svih nas bila neuporedivo bolje i kade nabavka kompjutere (uglavnom) nije bila vezivene za sticanje novca. Seda kade nam je svaka para potrebne, mnogi „amigisti" počinju da ne svoj kompjuter gledaju sa potpuno novog aspekta. Dosadašnje mašine koje su služile isključivo za zabavu i razonodu, naprasno i preko noći pretvaraju se u sredstve za sticanje profita. Medutim, pri tom se javljaju mnogi problemi koji kao de iskrsevaju niotkude. Kao prvo, postavlja se problem oblasti za primenu Amige. Izbor je zaista ogromen: poslovna grafika i enimacije, zvuk, obreda teksta, komunikacije, uslužna delatnosti, baze podetaka itd., itd. Zatim, svaku od nevedenih oblesti za primenu kompjutera mora de sledi adekvatna konfigurecije. No, tu već počinju da se množe problemi, jer više od 80% „amigista" ime Amigu 500, sa ili bez 1 MB. Strogo uzevši, objektivno, takva konfiguracija ne smetra se ni izbliza profesionalnom, te se ne može konstiti u komercijelna svrhe. Medutim, kako je naš narod poznat po tome što sa odupire svim svetskim zakonime i previlima, 1 MB sa čak smetre potrebnim, ali ipak lukauz. Tužno, ali istinito. Ovaj tekst neće se baviti problematikom čija primene traži kakvu konfigureciju jer je to teme za sebe i to vrlo, vrlo opširne, eli i diskutabilne. Pređimo, zato, ne sledeći problem. Tej je problem možde čak i najbitniji - obučenost. Svime je jesno de nije dovoljno samo deklaretivno se odlučiti za bavljenje nekim poslom, već se za njega more obučiti. I zaista, kako se ubijanja karekondžule bezbolno preći na, recimo, previjenje rekleme za firme ili nešto drugo? To je neizvodljivo, bar za neko kreće vrame. Za onoge koma je X-Copy vrhunec ozbiljnog rede sa Amigom, kurs ja težak, e često i nepremostiv. Tada od namera ostaju samo lepe želje. Ukoliko neko smatra de je ova tri početne probleme rešio ne zadovoljavajući nečin, tj. ako je odlučio šte će de redi, ako za taj posao ima odgoverejuću konfiguraciju i ako to ZNA da radi, on ima neophodne PREDuslove za početak biznise.

Biznis, odnosno uspeh u njemu slićen je uspehu u umetnosti ili sportu. Te sličnost oglede se u ćinjenici da je za uspeh neophodno 20% talante i 80% nepomog rada. Kao što se bez onih 20% talanta na može mnogo postići, teko je i uspeh bez rada totalno imeginaran. Jednostavno, toj problematici se mora prići ozbiljno, a ne iz zezanja, ili zato što je to sede modemo. Prošle su vremena kede se zarećivelo uz pomoć Commodore-e 64, praveći špice za kojekakve video klubove. U biznis se more ući bistre glave, jasne nemere i se procenom sopstvenih mogućnosti, vrednosti i kvalitata, kao i osnovnih znenja iz odredenih oblasti. Teman posla da svako studire prevo ili ekonomiju! No, neka stveri bi ipak trebalo da budu jasne. Pod jeden: more se opipeti puls tržište. Ne trebe ni govoriti de su domeća preduzeće u ekstremno teškom položaju zbog sankcije protiv naše zemlja i de im je primarni cilj de bukvalno održe golu egzistenciju.

Ne sreću, sva više se eliminiše problem koji je bio nepremostiv do pre izvesnog vremene. Radi se o neshvatenju nužne potrabe za modernizacijom, aktivnom propagandom i prihvatanjem principa tržišna ekonomije. Mlada i stručne snage sve više dolaze do izražaja pre svega u privatnom, e nešto menje i u društvenom saktoru. Ne žalost, ni tu situecija nije do kraja definisana. Boreći se sa antagonizmom želje/mogućnosti, nadležni ljudi u firmame pribegevaju kompromisnim rešenjime u vidu previjanja skromnijih projekate koji bi ipak mogli de posluže svrsi. Koliko je takvo rezonovanje uzelo maha vidi se iz svakodnevnog života. Pogledajte samo telope i enimacije ne Trećem kanalu, NS plusu i mnoge reklame ne televiziji. Slično ja i kod ostalih oblasti primena kompjutera, jedino ona možda nisu toliko uočljive kao one prethodna. U carstvu slepih, ćoravi su kreljevi - šansa za uspeh je prisutna, e kako stvari stoje, biće još zadugo. Tu negde nalazi se i prilika za mnoga. Iskoristiti priliku zavisi - isključivo od sposobnosti ljudi koji ulaze u posao.

Dušen Kostić



'Alo, ko je tamo?

Kakav modem kupiti, kako početi itd.

Zašto uopšte kupiti modem? Kao prvo, modem je neminovno hardverski dodatak budućnosti. Uzmimo malo za primer inostranstvo. Treba vam vozna karta od Pariza do Nice, a mrzi vas da ustajete iz fotelje. Uključite kompjuter, modem, nazovete određeni broj i rezervišete kartu. Ako treba, kartu ća vam donati i kuci (uz određene troškove, naravno). Ili, mrzi vas da otvorite roletnu i da pogledate kakvo je vreme napolju. Za par minuta možete saznati i kakvo je vreme bilo juče, kakvo je danas, pa čak i na Havajima. To su samo bizarni primeri za korišćenje modema. Korišćenje raznih mreža, baza podataka i sl. su još interesantnije stvari. Pa čak i skidanje programa sa stranih BBS-ova. Ali...

Joj, što je brz!

Kao prvo, sada su u modi četiri tipa modema (što se brzine tiče). Modemi na 2400, 9600, 14400 i (u poslednje vreme) 16800 BPS-a (Baud Per Second). Modemi se prava i na 4800 i 12000 BPS-a, ali to je izvan nekih „svetskih" standarda. Kod nas je takvo stanje stvari da ljudi misle da je dovoljno da kupe modem na 2400 BPS-a i sve mogu da rade. Pogotovo da skidaju igre i sl. Ako želite da komunicirate sa drugim ljudima koji imaju modem (mislim isključivo na konverzaciju i sl.), 2400 je sasvim dovoljno. To je moguće ostvariti preko raznih mreža ili BBS-ova (Bulletin Board System). Kod nas je zastupljena **JUPAK** mreža, koja je povezana (direktno) i sa inostranstvom. Što se BBS-ova tiče, ta oblast je srednje-žalosna. Postoji par BBS-ova koji imaju „zaleđinu", ali samo nekolicina BBS-ova u Jugoslaviji ima više od jednog „noda" (linije). SEZAM npr. ima 15 linija, i to preko jednog telefonskog broja. To je skoro jedini sistem na kojem možete voditi Chat (razgovor) sa drugim korisnicima. Što sa tiče 9600, 14400 i 16800 BPS modema, sa njima vač možete prenositi veće količine podataka. Npr. sa modemom na 2400 BPS-a, prenos fajla od 500 KB bi trajao otprilike 38-45 minuta, a na 14400 to traje svega 6-8 minuta. Naravno, 14400 modemi su (mnogo) skuplji od 2400 i 9600, ali mnogo više i nude. Šta još nude osim brzine?

Verovatno ste čuli za pojmove tipa V32, V32bis, V42bis itd. Šta je to u stvari?

HST. High Speed Technology. Protokol brzine (da ga tako nazovemo) koji koristi isključivo US Robotics firma. Sada je već zastareo. Protokol ide u dva pravca, ali odnos brzina je 14400/450 što znači da u jednom pravcu šalje na 14400, a prima na 450 BPS-a. To se dešava u isto vrame. Objasničemo ovo u dalu kod V32bis modema.

V32bis. Protokol brzine za 14400 modema. Međutim, za razliku od HST-a, V32bis radi sa 14400/14400 u oba pravca. Npr. nazovete drugara koji takođe ima V32bis modem, šaljete mu neki fajl i u isto vreme možete pričati (Chat-ovati) sa njim. To možda deluje šokantno, ali nijedan BBS program to ne koristi. Međutim, postoje Shareware programi pomoću kojih to možete izvesti (Two Way Chat&Send npr.). Kod HST-a je to neizvodljivo pošto radi sa 14400/450 BPS-a, što je suviše sporo.

V32. Isto kao i za V32bis, samo na 9600.

Dual Standard. Ovaj protokol takođe koristi samo US Robotics. Kompatibilan je i sa HST i sa V32bis standardima.

V42. Korekcija grešaka. Što je linija lošija, V42 je zaposleniji. To znači da nećete imati brljotina po ekranu, ali će to usporiti ispis.

V42bis. Korekcija grešaka i kompresija podataka. Omogućava povećanje brzine prenosa do 4 puta. Naravno, zavisi kakva je struktura fajla. Ako prenosite tekst, struktura je mnogo „ređa" i V42bis će ga kompresovati i povecati efikasnost. Ako je fajl arhiviran, V42bis je dovoljno inteligentan (za razliku od MNP5) da konstatuje koji blok podataka je vec kompresovan i neca ga dalje „gnjaviti".

MNP5. Kompresija podataka. Lošija solucija od V42bis, jer ne prepoznaje već kompresovane podatke i često usporava prenos. Ako možete (tj. ako imate V42bis), izbegnite MNP5.

MNP2-4 i MNP10. Korekcija greške. Nema mnogo da se priča o njima. V42 i V42bis su bolji.

Ako (recimo) imate V32bis modem i želite da se spojite sa HST modemom, maksimalna brzina na kojoj ćete sa spojiti će biti 2400 BPS.

Postoje i „retki" standardi kao što su CompuCom, Telebit, Hayes V Series itd.

Kako početi

Pa kupili ste modem, i šta dalje?

Uz modem se obično ne isporučuje serijski kabel (RS232). Možete ga kupiti posebno, ili napraviti sami. Ako imate modem koji podržava CTS/RTS Handshake, morate napraviti (kupiti) kabel koji to podržava. Najsigurnije je spojiti sve pinove, što znači da je potreban barem 9-žilni kabel (šema je vrlo jednostavna, direktno se povezuju pinovi 2-8, 20 i 22, „pin to pin"). Samo povezivanje modema sa kompjuterom je jednostavno (na Serial Port kod Amige i „jedini" port kod modema). Problem nastaje kod povezivanja modema sa telefonskom linijom. Naime, kod većine modema ćete naići na američki priključak za telefon. To je četvorožilni ulaz, koji se kod nas koristi vrlo retko. Međutim, uz male zahvate možete promeniti utičnicu u zidu. U krajnjem slučaju, modem možete spojiti „paralelno". Modem inače spojite tako da se nalazi između kompjutera i telefona. Odgovarajući četvorožilni kabel može se nabaviti i kod nas, u malo bolje opremljenim prodavnicama elektronske opreme.

Konačno smo povezali sve. Drhtavim rukama uključujemo modem, ali nešto fali. Naravno, komunikacioni program. Za Amigu postoji više komunikacionih programa, ali najpoznatiji su JrComm, VLT i NComm. Ako posedujete modem na 2400 BPS, onda je u principu svejedno koji ćete program koristiti. Svaki od njih ima svoje vrline i mane. Međutim, ako imate 14400 modem, stvar se malo menja. Malo kasnije ćemo pisati i o korišćenju ovih programa sa 14400 modemima.

Po startovanju komunikacionog programa vrši se inicijalizacija modema. Naravno, što je modem kompleksniji, više parametara možete namestiti pri inicijalizaciji. Potom je potrebno namestiti sve ostalo: Baud Rate, Handshake, PhoneBook, Initialization Strings itd. Baud Rate je brzina prenosa između kompjutera i modema. Na to posebno obratite pažnju. Ako imate 9600 modem sa MNP5, namestite Baud Rate na 19200 jer MNP5 omogućava efektivnu brzinu prenosa do 19200 BPS. Ako imate 2400 bez ičega, namestite na 2400. Handshake bi bilo najpoželjnije staviti na CTS/RTS, jer je mnogo sigurnije od Xon/Xoff. CTS/RTS je kontrolisan hardverski, a Xon/Xoff softverski. Što se tiče PhoneBook-a, VLT je hendikepiran po tom pitanju, jer nema ugrađen PhoneBook već ga možete instalirati npr. putem ARexx-a. Init String je niz komandi (ili samo jedna, ATZ npr.) koje će se izvršiti po startovanju komunikacionog programa. Postoje još parametri kao „vrste" terminala (Amiga, VT-100, VT-102 itd.) koja ćete koristiti.

Vrhunac je „kačenje" na neki BBS. Sam način korišćenja BBS-a je u principu uvek isti, samo što je razlika u programima (najbolji BBS program za Amigu je AmiExpress). O tome ćemo pisati nekom drugom prilikom. Vremenom ćete shvatiti sve funkcije i komande na BBS-u.

A 14400?

Svi noviji modeli modema na 14400 BPS (US Robotics, Supra, ZyXel itd.) imaju sve protokole (osim HST i Dual Standard koji imaju samo US Robotics) kao što su V32bis, V42, V42bis, MNP5 i sl. Sve to pruža mnoge pogodnosti pri prenosu podataka. Nema više „brljotina" na ekranu, brži ispis teksta itd. Međutim, kako namestiti komunikacioni program pri radu sa 14400?

Kao prvo, Baud Rate stavite na 38400. Zašto? Zato što bi u principu trebalo staviti na 28800, ali pošto ta brzina u komunikacionim programima ne postoji, stavljamo prvu sledeću. Bitno je i da li posedujete OS 1.3 ili 2.0. Ako koristite OS 1.3, morate imati posebnu verziju serial device-a koja podržava 38400. Što se OS 2.04 tiče,

DEMO PaRty

Ili kako se to radi na trulom Zapadu...

„Picture yourself on the Party 1992 Crystal-Silents-Anarchy 27-29/12 in Aars, Denmark Bigger, better and more juicy than anything you'll ever expirience Virtually everyone from the cracking and demo-scene will be there! Meet all your friends and people behind the products we all know and admire Don't miss out your opportunity to say - I was there! This is history on the making "

Ovaj tekst mogli ste naći mnogo puta u introima ispred raznih igara On je najavljivao događaj koji svi koji imaju veze sa demo-scenom nastrpljivo čekaju Prošla godina „žurka" je održana u Arsu u Danskoj, od 27 do 29 decembra Organizovale su je tri poznate grupe: Crystal, Silents i Anarchy

Na ovom skupu, koji se održava jednom godišnje, prikazuju se najnovija ostvarenja demo-scene i nagrađuju najbolji radovi Ako mislite da je to glupo, pomislite samo na nagradu od 25 000 dolara za najbolji demo! Mala para, nema šta! Time biste mogli opasno da „nabudžite" svoju Amigu Tu se uvek nađe i poneki tip iz neka softverske kuće, koji je zadužen za lov na mlade talente Kao i u Holivudu, mnogi od kodera, muzičara i crtača završe u nekoj poznatoj softverskoj kući Tako je Dan iz Anarchy završio kao koder za „Chuck Rock 2", AudioMonster iz Melon Dezign kao tvorac fenomenalne muzike za Delphine-ov hit „Flashback" (setite se samo muzike za vreme glavnog menija!)

Na „The Party 1992" bilo je negde oko 3000 ljudi Organizacija, u poređenju sa prošlom žurkom, bila je mnogo bolja U sali je montiran veliki ekran na kojem su se vrteli takmičarski demoi, introi i slike Nabavljena je i moćnija HI-FI oprema, tako da više nije bilo žalbi takmičara za najbolju pesmu, na kvalitet zvuka

Prvi dan je bio pun promocija i drugih stvarčica tog tipa To je bilo zatišja pred buru, jer su tog dana momci iz demo-grupa vredno radili završavajući i frizirajući svoja čuda

Drugog dana, sa 45 minuta zakašnjenja, Jesper Kyd, Mikael Balle, Static i Nightlight održali su koncert On je trajao sat vremena i na njemu se mogla čuti dobra tehno-muzika Atmosfera je bila na nivou, a laseri, dim i stroboskopi činili su svoje Posebna zezalica u pozadini je bio ekran na kome su, u toku koncerta, puštana miksovane vesti sa CNN-a Može se reći da su momci odlično zapalili rulju I još jedna vest, uskoro izlazi njihov prvi CD!

U takmičenju za najbolju muziku (kompjutersku - naravno, nije Evrovizija), učestvovalo je 255 pesama! U uži izbor ušle su 34, a za najbolju pesmu proglašena je pesma Moby-a iz DreamDealers-a Mana pesama je bila ta što je bilo vrlo malo originalnosti Sve je to bio uglavnom žestoki Techno, Italy Dance ili ucveljeni santiši Naravno, bilo je izuzetaka kao što je i prvoplasirana, sa vrlo kvalitetnim samplovima heavy gitare, zatim pesma Dr Micro-a iz Noxious-a i pesma Doh-a iz Delight-a

Pesme koje biste morali da nabavite i čujete, jer su stvarno dobre i kvalitetne: „Kefrens" Maestro/Kefrens, „Stop The Press" Jason/Crusaders, „Elimination" Lizardking/Alcatraz, „Technological" Axel-/Brainstorm, „Jimi Hendrix" Hein/Vision, „The War" AudioMonster/Melon Dezign, „Real Motivation" Mic Dair/Complex i „Chroma Division" Mentel Cube

U takmičenju za intro, ne duži od 40 KB, pobedio je ubedljivo Melon Dezign sa svojim već legendarnim zezalicama po kojima ga pamtimo Drugo mesto zauzeo je intro Tizzy-a iz Shining-a, a treće intro Silants-a Melon je izradio puno kratkih introa, tako da bi bilo pravo čudo da nije pobedio Sigurno ste gledali „Triangle Power", zatim onaj sa zvezdama, rađen za Ministry Pravu poslasticu predstavljaju introi Melona, rađeni za Crystal: zupčanik sa lancima („Space Cruaada 2"), nadolazeći takst („Motorhead"), pozadina koja se ljulja („Body Blows") i mnogi drugi sa uvmutim idejama Intro koji je na takmičenju prvu kao veliku pažnju gledališta, a nije bio među prva tri, jesta intro grupe Italian Scandal Pogledajte ga

Na takmičenju za najbolju sliku pobedio je Peachy iz TRSI, sa slikom zmija obmotane oko nage devojka Slika, porad sažvakana ideja, ima odlično urađena senke Na drugom mestu je Fairfax iz Andromede, na trećem Essence, na četvrtom Anarchy a na petom Rhah iz DreamDealers-a

Na kraju je došlo i dugo očekivano takmičenje u demoima Oni su prikazivani u sali, na ogromnom ekranu, uz super ozvučenja, Ukupno je učestvovalo 24 demoa

Prvih 12 demoa uspavalo je publiku, jer su bili klasični, tipa „obrni kockicu oko svoja ose 1000 puta uz talasajući Scroll". Kao 12 puštan je „State Of The Art" demo grupa Spaceballs On je došao kao pravo osveženje nakon svih tih dosadnih fraktala i poligona Demo je, u stvari, muzički spot sa devojkama koje igraju! Posle ovog demoa usledila je pauza koju su momci iz Spaceballs-a iskoristili tako što su svoj demo kopirali prako 150 puta za publiku koja je tako mogla da pogleda demo na svojim monitorima I posle sva 24 demoa odluka je pala:

1 „State Of The Art"/Spaceballs (kodiranje: Lone Starr, Major Asshole; muzika: Travolta; grafika: TMB Designas)

2 „3D Demo II"/Anarchy (kodiranje: Hanibal; muzika Mad Freak)

3. „TRSI"/TRSI (kodiranje: Spider, muzika: Romeo Knight)

4 „ALFA & OMEGA II"/PMC (kodiranje: Cocy, muzika: Pater; grafika: Ramjet, Rattle)

5. „Shining"/Shining

U raznim diskatnim časopisima izglasano je sledeće:

- demo-grupa godine: Spaceballs; najbliži im je bio Melon Design.
- demo-grupa za budućnost. Absolute, Daus & Mechanics
- muzičar godine. Jester/Sanity (poslušajte samo muzička diskove „Yesterday" i „W O C ")
- muzičar za budućnost: Travolta/Spaceballs (slušajte pesmu „Conndom Corruption" iz „State Of The Art"!).
- crtač godine: Facat/Anarchy Pogledajte zmaja u „Legalize It 2" Gledajte i „R.A.W #14", „Hardcore"
- crtač za budućnost: Rhah/Dreamdealers, TMB Designs/Spaceballs, Sauron/Static Bytes i Chagall/Frogs
- kodar godine: Lonestarr/Spaceballs
- kodar za budućnost: Zequa/Reflect

Veljko Vuković

---

serial device koji se isporučuje na Workbench disketi je sasvim dovoljan Morate namestiti i Serial Preferances (iz Workbench-a, naravno) na Baud Rate od 19200 i Buffer od 16 KB (za OS 1.3), odnosno 31250 i 64 KB za OS 2.0 CTS/RTS mora biti uključen da biste postigli najbolje rezultata Ako baš želite postići „svemirske" brzine, najbolje je raditi u 2 boje

Na sve ovo treba dodati BaudBandit device Šta je to? Hm, može se reći da je to brža verzija serial device a, ali se ne koristi kao poseban Device, već se uz pomoć programa QuickFix samo „linkuje" (slepi) za serial device Koliko god to smešno zvučalo, stvarno povećava brzinu prenosa Inače maksimalna brzina prenosa postignuta na ovaj načina sa Suprom 14400 je 3632 CPS (Character Per Second) Naravno, uz US Robotics bi ta brzina bila veća (najveće brzina koju sam imao prilike da vidim je 5342 CPS, postignuta sa dva US Robotics-a 16800 i dve Amige sa procesorom 68030)

Ovom prilikom pozivamo čitaoca da nam pomognu šaljući pitanja na ovu temu Recite nam šta vas sve interesuje i šta biste sve želeli da čitate u vezi sa modemskim komunikacijama

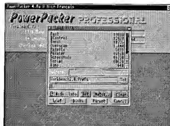
Vanja Hrustić



Power PACKER

Da li vam se ikada desilo da imate ogroman, glomazan program, koji vam prosto jede prostor na disku?

Ili gomilu slika sa puno boja koje zauzimeju popriličan broj kilobajta? Koliko ste puta poželeli da možete sve da ih skratite na razumniju meru?



Radni ekran Power Packer-a V 4.0a

Ni to nije nemoguće, uz pomoć specijalnih programe koji se zovu kompresori.

Od svih kompresore koji postoje ne Amigi (a ima ih dosta), najbolji po svim karakteristikama je program koji ovde prikazujemo, PowerPacker, delo Belgijanca po imenu Nico Francois. PowerPacker je program izuzetnih mogućnosti, a pored toga i izuzetno lak za rad. Koncipiran je tako da korisnik upravlje preko menija u kojima se nalaze sve opcije za rad. Postoji i posebne verzija za Kickstart 2.0, koja se od obične razlikuje samo malo po izgledu i po korišćenju mogućnosti novog sisteme. O tome će biti reči kasnije.

Izgled

Ovde se neću upuštati u temeljan opis svih opcija. Za to se zajedno sa programom na disketi dobiju i uputstve. Menija ukupno ima pet, a to su:

Project - osnovni meni za učitavanje, snimanje i brisanje fajlove. Odavde možete i čitati ASCII tekst, pretvoriti PowerPacker u ikonu na Workbench ekranu ili izaći iz programe.

Prafs - vrlo obilan meni u kome podešavete rezne opcije vezane za rad i izgled kompresore. Najbitnije je što ovde možete odrediti tip kompresovanih podetaka (izvršni program ili podeci), odnos brzine i stepena kompresije, bafer za ubrzanje u memoriji itd.

Recrunch - meni sa opcijama za ponovnu kompresiju fajlove kompresovanih nekim od drugih kompresore. Podržani su najpopularniji kompresori koji se koriste, a to su:

- PowerPacker 1.0-4.0
- ANC Cruncher
- DragPack 1.0b
- HQC Cruncher 2.0
- Turbo Imploder 4.0
- MasterCruncher 3.0
- Relokit 1.0
- Titanics 1.1
- TNM Cruncher 1.1
- TurboSqueeze 5.1

PowerPacker, naravno, ne može da dekompresuje zaštićene ili kodovano kompresovane (Encrypted) fajlove.

HunkLab - meni za relokaciju dela koda odnosno hunkova u CHIP memoriju i čišćenje Symbol i Debug hunkove (ove opcije koriste gotovo samo programeri).

Script - meni za jednostavno pravljenje makro-naredbi. Ukoliko imate potrebu da kompresujete pedesetak fajlova, ovo je prava stver. Vi radite kao i normalno, samo što PowerPacker pamti vaše poteze, a zatim ih izvršave automatski. Ne kraju dobijate statistiku (koliko je bajtova ukupno učitano, i procenat kompresije i uštede).

Verzija za Kickstart 2.0 ima još jedan meni nazven **ARexx**. U njemu možete instalirati ARexx skriptove na jedno od 10 praznih mesta i pozivati ih bilo iz menija bilo tastaturom. Verzija za 1.3 za ovo ima naredbu „ARexx Script..." u Project meniju. I opšti izgled programa je na visokom nivou. Sve je urađeno da podseća na izgled prevog WB-a 2.0. Svi Gadget-i su u tri dimenzije, File Requester-i su vrlo lepo urađeni, brzi su i praktični. Sve u svemu, rad sa ovim programom je lak da lakši ne može biti.

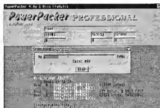
Mogućnosti

Ne samo lep i lak, ovaj program je i izuzetno moćan. Odlikuju ga tri glavne karakteristike - brzina, stepen kompresije i upotrebljivost. Brzina mu je stvarno natprosečna, pogotovo ako mu date dosta memorije za rad (oko 200 KB mu je dosta). Toliko brzo radi da i najbržem od ostalih kompresore, Turbolmploderu 4.0, beži za oko 10% brzine. Ali, sa manje memorije osetno je sporiji. Ni tada nije toliko spor, ali kada jednom probate na najvećoj brzini, videćete šta je pravi kompresor. Sve ovo važi za običnu Amigu 500 na svojih 7 MHz. Na bržim Amigama (1200, 3000, 4000) kompresija je gotovo trenutna. Jedina mana ovde je malo sporija dekompresija. Na tom području tuče ga Turbolmploder. Ali, i za to ima leka: jednostavno, za bržu dekompresiju koristite „Library header" opciju (Prefs meni) koja će pozivati rutinu iz kratke **powerpacker.library** bibliote-

ke. Tako stvar ide mnogo brže. Stara narodna izreka „što ja brzo, to je kuso" ovde na važi. I ovako brza kompresija daje izuzetne rezultata. Stepen kompresije ja najveći na nekim IFF slikama ili tekstovima, gda ide i do 80%. Uobičajeni stapen je oko 45% - 55%, što je, opet, mnogo bolje od većine ostalih programa. I opet, jedina konkurencija ovda je Turbolmplodar, ali i on je u većini slučajeva slabiji. Ali, možda najvažnija stvar ovda je upotrebljivost kompresovanih podataka. Kompresovani izvršni programi ostaju izvršni i za njih nema problema, ali šta sa kompresovanim podacima (slikama, tekstovima i sl.)? Tu se kod ostalih kompresora javlja problem slabe podržanosti od programa. PowarPacker i to prevazilazi. Naime, uz sam program priloženo je još sedam pomoćnih programa i dve biblioteke rutina koje podržavaju kompresovane podatka. Takođa, i većina poznatijih programa (npr. Directory Opus) podržava ovaj kompresovani format, tako da ja taj problem uspešno rešan. Još jedna lepa osobina koja ide u prilog PowerPacker-u je to što je vrlo pouzdan. Nikada vam se neće desiti da kompresija bude pogrešno izvedena ili da podatka izgubite njegovom greškom. Takođa, vrlo mi se retko desilo da mi sistam padne dok PowerPacker radi sam. Dobro se ponaša i u multitaskingu, ali na treba preterivati.

Pomoćni programi

Sa PowerPacker-om se, kako je već rečeno, dobija sedam programa i dve biblioteke. Ovi programi su tu kao podrška i podstrek programerima da pravie programe kompatibilne sa njegovim formatom kompresije, dok biblioteka olakšavaju pravljenje takvih programa. Najpoznatiji od ovih programa je svakako **PPMora**, čitač ASCII tekstove, mali i jednostavan program dosta korišćan po raznim Utility disketama. Čitanje njime je lako jer ima dugmiće sa najbitnijim opcijama, dok se ostale pozivaju sa tastature. Ima i fin Fila Raquester, tako da se njima dosta lako pratražuju diskovi sa puno tekstova. PPMore se dobija u dve verzije - 1.8a, namenjene Kickstart-u 1.3, i 2.0 namenjena novom Kickstart-u. Prednosti 2.0 su samo u tome što može da menja font kojim radi i da se lako prilagodava rezoluciji ekrana ne kojem radi. **PPShow** ja program za prikaz IFF slika. Njegova moć ja u tome što je izuzetno kratak (manji od 7 KB), a podržava sva moguće varijante IFF slika. PPShow može da prikaže slike u svim mogućim rezolucijama, koje Amiga ima (novi AGA čipovi, na žalost, još nisu podržani). I ovde postoji verzija 2.0 samo za novi Kickstart koja podržava i rezolucije ECS HiRes Denise čipa. **PPAnim** prikazuje DPaint-ova animacije, a **PPType** služi štampanju ASCII tekstova. Ima dosta opcija koje omogućuju dobru i jednostavnu kontrolu štampanja. Verovatno ste primatili de ikone sa Workbench-a 1.3 ne izgledaju lepo na 2.0, iz prostog razloga što su autori sistema 2.0 obrnuli (!) ragistre za boju. No, ako vam to smeta, tu je **RemepInfo**, programčić koje će začas promeniti boje ikone tako da normalno izgledaju. Program sa koristi na oba sistema, s tim što na 2.0 napravi sebi ikonu na Workbench-u u koju vi samo „spuštate" ikone kojima treba menjati boja. **PowerSnap** je veoma zanimljiva stvar. Njima možate da „isečete" tekst bilo gde na akranu i „zalapite" ga u CLI ili u neki takst editor koji podržava Amigin Clipboard. Izuzetno zgodna stvar, kada se jednom na nju navikneta. I, na kraju, najveći kuriozitet od svih ovih programa - **PPLoadSag**. Naime, do sada je bilo moguće kompresovati samo izvršne i data fajlove koji nisu bili sistemski. Međutim, uz PPLoadSeg sada je moguće kompresovati i sistamske fajlova, kao npr. biblioteke, handlare, fontove i sva ostalo što se učitava pomoću LoadSeg rutina iz **dos.library**. U stanim varzijama PowerPacker-a, ovo je trebalo kompresovati kao data fajlova, a 4.0a ima i posebnu opciju „PPLoadSeg file", posebno predviđanu za ovo. Sve što vi treba da uradite, jeste da program pokrenate. On će se instalirati u mamoriji i raditi sve sam, tako da ni DOS ni ostali programi neće primaćivati razliku. Ovo je idealno rešenje za ogromne biblioteke ili velike vektorske fontove AmigaDOS-a 2.0. Pored ovih programa, dobijaju se i dve biblioteke, nazvane **Power-Packer.library** i **RaqTools.library**. Obe su tu kao podrška programerima koji žele de iskoriste PowerPacker-ove mogućnosti i u svojim programima. Prva je vrlo kratka i sadrži rutinu za dakompresiju data fajlova kompresovanih PowerPackar-om. Druga je veća i ona služi za pravljenja Requester-a (molilaca) u programima. Oni izgledaju izuzetno lepo, trodimenzionalno, i čak nadmašuju Commodoreovu **asl.library** u tome. Sa obama bibliotakama



Kompresija Power Packer-om

dobija se obilna dokumentacija i mnoštvo primera, što znatno olakšava njihovu upotrebu.

I nešto posebno

Postoji i programčić koji se zova PPatch i služi za još veće približavanje PowerPacker-a sistamu. On se postavi kao rezidentan program koji presreće DOS funkcija za čitanje podataka iz datoteka, i ako ustanovi da je datoteka kompresovana PowerPacker-om, dekompresuje je automatski. Tako, neka aplikacija koju ne podržava PowerPacker-ov format zapisa, može da učitava kompresovane podatke, e da ni sama to ne zna.

Zaključak

PowerPacker bi zaista trebalo uzeti kao neprikosnoveni standard (što on, delimično, i jesta). Ne samo da je najbolji, već i zamenjuje gomilu kompresora koji su se do sada koristili u razne svrhe. On može delimično i arhivere da zameni, pogotovu kod slika i tekstova, jer oni i kompresovani ostaju dostupni za čitanje, odnosno prikaz (vrlo zgodno za ljude sa modemom). Mislim da nema ozbiljnijeg „amigiste" koji ovaj program ne koristi, a zašto je to tako, ne treba ni govoriti.

Slobodan Popović

KONTAKTI

***Ivan Janković iz Šapca** ima Amigu 500+, uz koju je dobio originalne diskete Workbench v2.04, Fonts i Extras. Pošto je početnik, interesuju ga sledeća pitanja.*

1. Za šta služi MEmacs (disketa Extras, direktorijum Tools)?

2. Molim da mi detaljno opišete postupak instaliranja ARexx-a. Bezbroj puta sam pokušavao i, iskreno, zbunjen sam. Kada ćete da opišete sve njegove komande u Amiga Style-u?

3. Za šta služi Display (disketa Workbench, direktorijum Utilities)? Šta se sa njim radi?

4. Za šta služe sledeće naredbe: CD, Type, Alias, Path, Join, Lock, MakeLink, Protect, AddBuffers, ConClip, Border?

5. Kako da instaliram fontove sa diskete Fonts?

6. Kako mogu da instaliram Aztec C (v5.0) na Amigi 500+ sa jednom disk jedinicom? U nekoj knjizi piše da su potrebne dve.

7. Gde mogu da kupim modem za A500+ (eksterni i što jeftiniji)? Navedite sve BBS-ove u Jugoslaviji i njihove telefonske brojeve.

8. Da li je moguće sa modemom i štampačem simulirati telefaks?

9. Da li slike koje se šalju za Amiga Art treba da budu u IFF ili nekom drugom formatu?

1. MicroEmacs je standardni tekst editor koji vodi poreklo sa UNIX-a i napisan je u C-u. Međutim, u današnje vreme mnogo je pametnije koristiti savremene, brze i komforne tekst editore poput CED-a (CygnusEd Professional).

2. Za instaliranje (a pogotovo za korišćenje) ARexx-a neophodno je **dobro** poznavati Amigin DOS i njegove CLI komande, jer se gotovo svaka instalacija softvera svodi uglavnom na kopiranje fajlova u odgovarajuće direktorijume (na željenoj sistemskoj disketi). A kada je paket (programski jezik) instaliran, za njegovo korišćenje opet je potrebno poznavati osnove DOS-a, jer se svako editovanje, kompajliranje, linkovanje itd. svodi na rad u DOS-u.

Vlasnici Kickstart-a 1.2 i 1.3 paket ARexx moraju nabaviti posebno, a na istoj disketi trebalo bi da se nalazi i odgovarajući instalacioni program koji celu operaciju vrši automatski. Kod Kickstart-a 2.0 i 3.0, ARexx je integralni deo sistema i već je instaliran na originalnoj sistemskoj disketi. Međutim, u praksi je često potrebno ARexx prekopirati (instalirati) na neku drugu disketu koja ima sistem. Najbolje je da pokušaš po receptu iz Amiga Style-a br. 2, str. 25, gde smo naveli minimalni skup datoteka neophodan za funkcionisanje ARexx-a. Najvažnije su, svakako, biblioteke koje čine ARexx i koje se nalaze u **LIBS** direktorijumu originalne sistemske diskete (ili bilo koje druge na kojoj već postoji ARexx). Instalacija ARexx-a podrazumeva kopiranje ovih datoteka u isti takav LIBS direktorijum na drugoj disketi koja nema ARexx (ARexx biblioteke se razlikuju od sistemskih po tome što u nazivu imaju „Rexx"). Najvažnije dve su:

```
RexxSysLib.library
MathIEEEDoubBas.library
```

Isto tako, komande za učitavenje i pokretanje ARexx-a i ARexx programa treba da se nalaze u direktorijumu **C**, **System** ili **Rexx** (odnosno bilo kojem drugom, samo da bude u Path-u), a najznačajnije su:

```
RexxMast
Rx
LoadLib
```

Posle toga treba samo startovati neku aplikaciju koja podržava ARexx (tj. ima svoj ARexx port i mogućnost komunikacije preko njega). Programi u ARexx-u (kao uostalom i kod svih drugih programskih jezika) pišu se kao običan tekst, korišćenjem nekog tekst editora (npr. CED), a mogu se pozvati na nekoliko načina, npr. pomoću CLI komande **Rx ime_programa.rexx**.

3. Program **Display** isporučuje se standardno uz sve novije verzije operativnog sistema i služi za prikazivanje IFF slika na ekranu. Pokreće se iz CLI-a naredbom **Display <ime_slike>** ili iz Workbench-a dvostrukim klikom na ikonu „Display", ako je prethodno obeležena (tasterom Shift) ikona sa slikom koju želimo da prikažemo.

4. **CD** služi za promenu aktivnog direktorijuma (Amiga Style 3, str. 21), **Type** prikazuje sadržaj tekstualne (ASCII) datoteke na ekranu, **Alias** preimenuje željenu komandnu sekvencu (Amiga Style br. 1, str. 22), **Path** određuje spisak (redosled) direktorijuma u kojima treba tražiti komandu, **Join** nadovezuje dva ili više datoteka u jednu, **Lock** „zaključava" hard disk za snimanje i brisanje fajlova (Write Protected), **MakeLink** pravi virtuelnu vezu (kopiju) datoteke u željenom direktorijumu, **Protect** menja atribute (bitove zaštite) datoteka, **AddBuffers** poboljšava performanse diska dodavanjem bafera (Amiga Style br. 1, str. 19), **ConClip** omogućava snimanje označenog bloka sa konzole (tekst u CLI prozoru) u Clipboard fajl. **Border** nije standardna CLI komanda, a služi za uklanjanje okvira i širenje CLI prozora u punu PAL rezoluciju (256 linija). Detaljniji opis najvažnijih CLI naredbi najavljujemo za sledeći broj Amiga Style-a u okviru stalne rubrike „DOS za totalne početnike".

5. Fontovi u okviru AmigaDOS-a ne zahtevaju nikakvu instalaciju. Dovoljno je samo „reći" operativnom sistemu gde se tačno nalaze i on će ih potražiti kada bude potrebno. Ovaj zadatak obavlja CLI komande **Assign**, a sintaksa je sledeća:

```
Assign FONTS: <puno_ime_direktorijuma_diskete_na_kojoj_su_fontovi>
```

Noviji operativniji sistemi čak omogućavaju rasprostiranje fontova (i svih drugih logičkih uređaja) na više različitih direktorijuma istovremeno, pa i na više disketa. U tvom slučaju, originalna disketa sa fontovima već nosi naziv **Fonts** (logičko ime **Fonts:**) pa nikakvo dodeljivanje nije potrebno. Jednostavno, ako radiš u DPaint-u, pozovi prozor za izbor fontova, stavi u drajv originalnu disketu sa fontovima i u donjem delu ekrana gde piše **Fonts:** samo pritisni Enter. Amiga će posle toga ponovo pročitati direktorijum fontova i to sa diskete koja se trenutno nalazi u drajvu (jer nosi naziv logičkog uređaja **Fonts:**, što u ovom slučaju ima veći prioritet od istoimenog sistemskog direktorijuma iz kojeg je DPaint prvobitno pročitao fontove). Isto ovo može da se uradi i sa bilo kojom drugom disketom koja ne mora nužno da se zove **Fonts** (i na kojoj fontovi ne moraju da se nalaze u osnovnom direktorijumu, već tamo gde im je i mesto - u poddirektorijumu **Fonts**). U donji okvir („Fonts Drawer") treba samo da upišeš puno ime direktorijuma disketa sa koje želiš da učitaš fontove, npr. **IVAN:Fonts**. Vlasnici osnovne konfiguracije (sa jednom disk jedinicom) moraju biti spremni na određeno „žongliranje" disketama, jer Amiga treba da učita i samu komandu **Assign**, a za to joj je potrebna sistemska (DPaint) disketa. Zbog toga neki korisnici prvo prebace komandu **Assign** na RAM disk i DPaint startuju sa **Run DPaint**, pa onda u pogodnom trenutku iz CLI prozora „ručno" otkucaju **Assign Fonts: DF0:Fonts**.

U slučaju da te zanimaju samo određeni fontovi, možda je najbolje da sva takva datoteke ručno iskopiraš na željenu disketu (DPaint, npr.). Primera radi, ako želiš da instaliraš font pod nazivom **Times**, treba da prekopiraš informacionu datoteku **Times.info**, kao i kompletan poddirektorijum **Times** (u kojem se nalaze datoteke sa konkretnim grafičkim podacima za svaku veličinu/visinu fonta pojedinačno, npr. **11, 13, 15, 18** i **24**) u isti takav **Fonts** direktorijum na drugoj disketi. Kopiranje fajlova i direktorijuma obično se vrši preko RAM diska (ako nemaš dve disk jedinice), a najlakše se izvodi korišćenjem nekog specijalizovanog programa, npr. Disk Master ili **Directory Opus**.

6 I u originalnom uputstvu piše da su potrebne dva. Razlog je taj što instalacioni program podržava samo dve konfiguracije: Amigu sa dve disk jedinice i Amigu sa hard diskom. Teorijski, sve bi moglo da radi i sa jednom disk jedinicom, ali takav rad bio bi **krajnje nekomforan** i ne bi imao baš puno smisla. Čak i sa dve disk jedinice stvar je jedva podnošljiva. Razlog treba tražiti u činjenici da su C kompajleri po pravilu veoma glomazni (ali i moćni) programski paketi, željni velikih računarskih potencijala (mnogo memorije, brz procesor, hard disk). Uzmimo za primer Borland-ov C++ 3.1 kompajler koji radi na PC-kompatibilnim računarima i koji za kompletnu instalaciju zahteva **50** (i slovima: pedeset) **megabajta** prostora na hard disku! U svakom slučaju, ako nameravaš da se baviš C-om, radije nabavi neku stariju verziju Aztec C-a, npr. v3.6a koja ima mnogo manje prohteve, a radi sasvim zadovoljavajuće (pogotovo za početnike) čak i na najobičnijoj A500 sa 1 MB memorije i bez hard diska.

7. Za modem ćeš morati da se raspitaš kod domaćih firmi koje prodaju hardver za Amigu ili PC (oglasa ima na sve strane). Prema našim saznanjima, eksterni modemi sa ugrađenim MNP protokolom mogli su da se nabave za svega 200 DEM, a po sličnoj ceni isti takav modem uvek možeš da kupiš i preko oglasa (polovan). Vlasnicima Amige sa skromnijim džepom skrećemo pažnju na pojavu jeftinih eksternih modema 2400 BPS, jer se danas prodaju za svega 100 DEM (polovni), a mogu da zadovolje većinu potreba. U međuvremenu su pale cene i brzih modema, tako da recimo najjeftiniji eksterni Fax/Modem 14400 (V32bis, V42bis, MNP5) čak i kod nas može da se nađe za oko 500 DEM. Preporučujemo ti da nabaviš modem sa MNP protokolom (još bolje ako ima i V42bis), jer oni omogućavaju primetno brži i pouzdaniji rad (bez „brljotina") od običnih modema na 2400 BPS. Kabel (od kompjutera do modema) najčešće nije uračunat u cenu i mora se posebno nabaviti ili napraviti.

Spisak svih BBS-ova u Jugoslaviji nije lako napraviti, pogotovo što se situacija na tom polju neprekidno menja iz dana u dan. Najveći i svakako najpoznatiji je beogradski **SEZAM** (15 linija, 011/648-422). Čitaocima Amiga Style-a i uopšte svim vlasnicima Amige možemo da preporučimo i novosadski **RHINOCEROS** (4 linije, 021/350-751, 350-941 i 350-928) koji je sledeći po veličini, a u okviru njega nedavno je otvorena i specijalna „Amiga Style" konferencija. Tu je, zatim, beogradski **VELCOM** (2 linije, 011/628-488 i 344-263) itd. Od BBS-ova namenjenih isključivo vlasnicima Amige spomenućemo beogradski **MOONLIGHT** (011/154-836, radno vreme: 23-07, 9600-14400 BPS) i novosadski **TESTAMENT** (021/614-909, privremeno ne radi do uvođenja nove linije, 1200-14400 BPS). Ako se u međuvremenu pojave još neki BBS-ovi koji bi potencijalno mogli biti interesantni za naše čitaoce (pretpostavljamo da postoji barem još 10-tak takvih), pozivamo SYSOP-e tih BBS-ova da nam se jave (najbolje preko naše konferencija na **RHINOCEROS**-u), pa da i njih uvrstimo u stalnu listu domaćih „Amiga Support" BBS-ova. Inače, lista svih aktuelnih **YU** BBS-ova može da se „skine" (u obliku fajla) sa većine domaćih BBS-ova!

8. Pomoću računara i modema moguće je simulirati telefaks, ako modem ima ugrađen faks protokol, tj. ako omogućava slanje i primanje faks dokumenata. Takav modem poznat je pod imenom Fax Modem i skuplji je za oko 50-100 DEM u odnosu na obične modeme. U tom slučaju potreban je poseban softver, koji uz pomoć ručnog skenera (za digitalizaciju dokumenata) i štampača može da simulira rad telefaksa. Naravno, ništa od svega toga ne može (po funkcionalnosti i praktičnoj upotrebi) u potpunosti da zameni pravi telefaks.

9. IFF je standardni format za Amigu. Međutim, nije nikakav problem i ako slike za „Amiga Art" budu u nekom drugom formatu, pošto na tržištu već postoji čitav niz različitih programa za konverziju slika (i za Amigu i za PC). Kod 24-bitnih slika (16 miliona boja) često se koristi i format JPEG, jer obezbeđuje mnogo bolji stepen kompresije nego IFF ili TIFF (24-bitne IFF ili TIFF slike u rezoluciji 1000x1000 umeju da budu dugačke i po 2-3 MB!)

Darko Petrović iz Požarevca, *poznat i kao „anonimni" čitalac iz prethodnog broja, ponovo nam je postavio neka pitanja.*

1. Zašto na nekim miševima postoje tri dugmeta?

2. Čemu služi ACTION REPLAY III modul (da li je kao FINAL CARTIDGE III za C64)?

3. Kako da priključim Amigu na SCART, bez modulatora (i bez kupovine kabla Amiga-SCART)?

4. Da li je EXPANSION PORT za priključenje miša i 2 džojstika proizvod naših mozgova ili se može naći i u Nemačkoj?

5. Kako da napravim džojstik sa dva pucanja, pošto u nekim igrama postoji opcija za njega. Da li mi treba 9-žilni kabal i gde da ga nabavim? Koji pinovi se povezuju?

1. Mada Amiga hardverski podržava miševe koji imaju tri dugmeta (npr. Boing! Mouse, Golden Image Gt-1000, Vector Opto Mouse...), u okviru operativnog sistema koriste se samo levo i desno, pa treće (srednje) dugme nema baš **nikakvu** funkciju. U stvari, specijalne aplikacije (npr. X-Windows koji radi pod UNIX-om) mogle bi da iskoriste i ovo dugme, ali takvi slučajevi su veoma retki. Sa druge strane, ako si slučajno mislio na PC-evog miša (oni najčešće imaju tri dugmeta), imaj u vidu da oni **nisu** hardverski kompatibilni sa Amiginim i ni u kom slučaju ne treba pokušavati sa priključivanjem takvog miša na Amigu ili obrnuto.

2. ACTION REPLAY MK III je vrlo zanimljiv i koristan dodatak za Amigu i odlična alatka za sve hakere i programere. Uređaj je po koncepciji sličan FINAL CARTIDGE-u za C64 i priključuje se na port za proširenje sa leve strane A500 (tamo gde se priključuje hard disk), a funkcije su mu veoma raznovrsne: Freezer (zaustavlja izvršavanje bilo kojeg programa/igre i preuzima kontrolu nad sistemom), Slow Motion sa regulacijom brzine (korisno za igre), kompletan monitor mašinskog jezika sa ugrađenim asemblerom, disasemblerom i debagerom (za razbijanje ili debagiranje programa i igara, npr. za traženje besmrtnosti), zatim obrada slika i sprajtova preko ugrađenog editora, snimanje grafike sa ekrana u IFF formatu ili Hardcopy na EPSON kompatibilnom štampaču, skidanje muzike (samplova i modula) u SoundTracker formatu, Boot selektor, virus detektor, kompletan rad sa disk jedinicom i hard diskom preko ugrađenih CLI naredbi, disk monitor, program za kopiranje, izlaz na štampač itd. Komande se zadaju preko komandne linije (slično kao kod C-monitora), a upravljanje se vrši preko menija ili funkcijskih tastera. Vlasnici novijih Amiga (npr. A500+) obavezno treba da nabave noviju verziju ACTION REPLAY-a (IV), a postoji i posebna verzija za A2000. Najnovije vesti govore da postoji i softverski ACTION REPLAY IV za A1200!

3. Za direktno priključivanje Amige na SCART potreban je specijalan kabel, ali pre toga treba da proveriš da li tvoj televizor (ili video rekorder) preko SCART-a može da prima RGB signal, tj. odvojene RGB komponente (ovu mogućnost imaju samo skuplji televizori). Ako to nije slučaj, moraćeš da upotrebiš modulator koji se lako priključuje na SCART preko kompozitnog video izlaza i običnog kabla CINCH-SCART.

Raspored RGB konektora imaš pri kraju knjige koja se dobija uz Amigu, a raspored pinova na SCART-u potraži u nekom video priručniku ili kod servisera. Kod izrade kabla najveći problem predstavlja nabavka (ili izrada) 23-pinske SUB-D utičnice (koja ulazi u Amigu), ali u svakom slučaju savetujemo ti da operaciju povezivanja Amige na SCART prepustiš nekom iskusnijem serviseru ili osobi koja se bavi elektronikom. Šemu vezivanja ovog kabela, kao i još neke opise za gradnju interesantnih hardverskih dodataka za Amigu (npr. priključenje miša i džojstika na isti port) nameravamo da objavimo u sledećem broju Amiga Style-a.

4. Slični dodaci za Amigu proizvode se, naravno, i u Nemačkoj, ali pošto su takvi uređaji u principu veoma jednostavni i njihova izrada ne predstavlja nikakav problem, nije čudo ako su se pojavile i odgovarajuće domaće verzije.

5. Ako pogledaš raspored pinova u originalnoj knjizi za Amigu, videćeš da u slučaju običnog (digitalnog) džojstika jedino pinovi 5 i 9 ostaju slobodni (neiskorišćeni). Prema tome, dodatno pucanje teorijski bi moglo da se priključi na pin 9, na sličan način

kao što je urađeno kod desnog dugmeta miša: visoka otpornost indicira „otvoren prekidač", a niska „zatvoran prekidač" (pin 5 se eventualno koristi za srednje dugme miša). Međutim, nije nam poznato da neka igra za Amigu podržava dva različita pucanja na džojstiku! Kada malo bolje razmislimo, slična stvar obično postoji kod analognih džojstika (tada se prekidači za pucanje priključuju između trećeg i osmog, odnosno četvrtog i osmog pina), ali oni su vrlo malo zastupljeni i veoma slabo podržani od strane igara za Amigu.

Javljam vam se jer se nalazim u „životnoj" dilemi: da li da kupim A500+ ili A1200?

Pročitao sam da A1200 zbog novih AA čipova nije kompatibilna sa većinom starijih igara i programa. Zbog toga sam u nedoumici jer želim Amigu da kupim uglavnom za zabavu, ali i za grafiku, animaciju i DTP. U početku sam hteo da kupim A500+, ali kada sam pročitao za mogućnosti AA čipova, zaista sam se „zabrinuo", jer ne želim da propustim igre kao ni buduće programe koji će podržavati A1200.

Da li postoji neki hardverski dodatak (kao dodatak za A500+ koji omogućava rad programa sa A500) koji bi omogućio da starije igre i programi rade i na A1200? Ako ne, recite mi šta da kupim, A500+ ili A1200?

„Dnaj koji želi da kupi Amigu"

Naše mišljenje je da kupovina A500+ u ovom trenutku ne predstavlja naročito mudar potez. Pre svega, A500+ se samo neznatno razlikuje od obične A500 (razlika je u svega par čipova, kao što smo pisali u prošlom broju), a A500 se više ne proizvodi. Nasuprot tome, A1200 je neuporedivo bolji računar pred kojim se nalazi budućnost, a Commodore ga je upravo i projektovao sa namerom da zameni sve dosadašnje „kućne" modele Amige (500, 500+ i 600). Prednosti A1200 naročito su vidljive na planu grafike, animacije i DTP-a: velika brzina, izvanredna grafika i mogućnost jeftinog priključivanja hard diska danas predstavljaju neophodne preduslove za iole ozbiljniji rad na kompjuteru, a uz A1200 sve se to dobija u startu, za relativno umerenu cenu.

Što se kompatibilnosti tiče, uveravamo čitaoce da je to najmanji problem. Pa, nećemo valjda koristiti stare programe i igre, napravljene pre 5 godina! Naše iskustvo govori da svi noviji programi (koji sa Zapada gotovo svakodnevno stižu i do nas), po kvalitetu daleko nadmašuju sve što se ikada do sada pojavilo za Amigu. Isto važi i za igre. Programerske kuće na Zapadu i te kako vode računa da njihovi proizvodi rade na svim postojećim modelima Amiga i u tom smislu često izbacuju nove verzije starih programa sa ispravljenim bagovima oko nekompatibilnosti i mnogim dodatnim poboljšanjima. Situacija na tom planu naročito se popravlja u poslednjih godinu dana. Danas bi bilo apsurdno da se pojavi novi program ili igra koja ne bi radila na A1200. Čak možemo reći da je na tržištu sve više programa koji upravo **zahtevaju** prisustvo Kickstart-a 2.0 ili 3.0 (neke od takvih programa već smo opisivali na stranicama Amiga Style-a), a postoji i čitav niz igara napisanih specijalno za AA čipove (A1200 i A4000). Dakle, bez rezerve savetujemo kupovinu A1200.

Za sada nismo čuli da se pojavio specijalan hardverski dodatak za A1200 koji bi omogućio potpunu kompatibilnost sa starijim modelima. Doduše, novi AA čipovi projektovani su vrlo pažljivo i već poseduju mogućnost delimične hardverske emulacije starih video čipova (mada, pokazalo se da ovo u praksi ne funkcioniše baš najbolje), a postoji i mogućnost softverskog isključivanja procesorskog keša, pa kod programa i igara koje ne rade najverovatniji problem predstavlja prisustvo Kickstart-a 3.0 (koji je sada razdvojen u dva 16-bitna čipa i ima dvostruko veći kapacitet). Mnogi čitaoci raspitivali su se za mogućnost ugradnje ili softverskog učitavanja starih ROM-ova, međutim veliko je pitanje kako bi se Kickstart 1.3 (bez ikakvih izmena) snašao u prisustvu novih AA čipova i novog 32-bitnog procesora (680EC20).

uređuje: Vladimir Pudar



Font Designer v2.28

Krajem prošla godine pojavila se nova verzija FontDesigner-e, nemačkog autore Martina A. Bletter-a, i donela novi kvalitet Amiginom DTP-u. Trabe napomenuti da je FontDesignar, u raznim svojim verzijama, do sade jedini editor vektorskih fontova za Amigu. No, do pojave ova nove verzija, nija bio od velika konsti. Napomenimo da ja u svojoj prvoj verziji (1.0) omogućevao snimanje editovanih fontova u dve formata: DFM i Adobe Type 3. A oba ta formata niau mnogo pomogia prosečnom korisniku 9 ili 24-pinskog matričnog štampača. Prvi format, DMF (za PegaStream), snimen ja bez datoteka koje sadrži ekransku definiciju fonta, pa bi ispisivanja cela strana trajalo više minuta. A o kvaiitetu DMF fontova uzaludno je raspravijeti. Jer, kada u istom redu dva slova „A" iz istog fonta izgledaju različito (recimo, jednom slovu „A" poprečne crta je debija, a drugom tanja, zbog toga što ovaj format ima loš algoritam za hintove, tj. da se pri manjim veličinama vrši korekcija slova, kako se na bi gubila informacija o opisu slova), onda se o kvalitetu tog formata ne mora više polemisati. Drugi format, Adobe Typa 3, namanjen ja za Download-ovanje fontova nekom laserskom PostScript štampaču, što takode nije od velike konsti prosečnom korisniku.

Ali, u ovoj novoj verziji (v2.28) mnogo ja učinjeno na tom području i omogućeno kako učitavanje, teko i snimanja, u više formata vektorskih fontove.

FontDesigner sada prepoznaje sledeće vektorske fontova.

– DFM
– Adobe Type 1
– Compugraphic intellifont Agfa

Može da ih snimi u sledečim formatima:

– Adobe Type 1 - može se koristiti iz PageStreama pod uslovom da imate bržu Amigu (na klasičnoj je katastrofalno sporo) ili za ArtExpression.
– Adoba Type 3 - za PS štampača.
– Compugraphic intellifont Agfa - kako za PageStream v3.0 i ProDraw v3.0, tako i za DOS 2.0 i 3.0.
– DMF - za PageStream

Međutim, de ne bi sve išlo tako glatko, pobrinuo sa loš FontDesignar-ov algoritam za prapoznavanja Adobe Type 1 fontova. Tako vam sa moža desiti da FontDesignar odbija da učita neki Adoba Type 1 font. Zato se moraie obratiti nekom svom kolegi, korisniku PC-a koji poseduja program FontMongar. Zamolita ga da vam vaš Adobe Type 1 font učita i nanovo snimi, tj. filtrire. Teko obrađen font bez problema ćete učitati u FontDesigner. Takode, ne taj način možeta konvertovati gomilu već gotovih, kako ćiriličnih tako i latiničnih, True Typa fontove, koje svaki PC-Windows korisnik ima.

FontDesigner se isporučuje na jednoj disketi, a instalecija paketa je poverena „Amiga Application Installation Utility". Sema instalacija traje nekoliko minuta. Prilikom prvog startovanje Font-Designer-a, on će od vas zatražiti neke podatka kako bi se ta kopija programa registrovala na vaše ime.

Što se tiče potrebna konfiguracija za ovaj program, bilo bi poželjno da imate više od 1 MB RAM-a. U protivnom bićete uskraćeni za mogućnost aditovanja kompleksnih fontova. Takode, ukoliko imate samo 512 KB CHIP memorija, nećete moći editovati font preko „Character Set Overview" panela, jer je svaki prozor super-bitmap, a to znači da zauzima dosta CHIP memorija.

FontDesignar podržava Arexx, tako da neke monotona operacije, prebacivanja slova između fontova, kreiranja novih rasporeda u fontu itd., možeta unapred isprogramirati i time uštedeti vaše živce i vreme.

U sledećem broju ovog časopisa pozabavićemo se detaljnije opcijama i mogućnostima ovog programa, kao i opisom ARexx komandi.

Branko Ćirović



ArtExpression v1.0

ArtExpression je proizvod američka softverska kuće „Soft-Logik Publishing", koje ja poznata prvenstveno po PageSetter-u, jednom od kvalitetnih DTP programa za Amigu. Ovaj paket se pojavio sredinom prošla godine, da bi do nas stigao tek pra dva meseca. Kompletan program se isporučuja na četiri disketa. Instalacija samog paketa je poverana već klasičnom Commodore-ovom instalacionom Utility-u, a traja desatak minuta. Što se tiča potrebna RAM memorija za ovaj program, ona mora biti veća od 1 MB, inače nećeta moći u potpunosti de ga koristite. A pošto se radi o programu za vektorsko crtanje, Amiga sa MC68000 na 7 MHz loše zadovoljava apetite ovog programa, tako da je i tu poželjna neka jača konfiguracija.

Sam program ja zamišljen kao pendan GoldDisk-ovom ProDraw-u, mada je u ovoj verziji daleko od tog svog konkurenta. Prvenstveno iz razloga što su mu mogućnosti manipulacija vektorskim objektima, e posebno tekstom, skromnije nego kod ProDraw-a. Ono što ja veoma interesantno jeste de ja Adobe Type jedini tip formata vektorskih fontova koji ArtExpression podržava. Takode i broj podržanih PostScript printera (Adoba, DEC, NECcolormate40, NeXT, Panasonic, QMScolorscript, QMSps, Standard35, TimicrolaserPS17, VerityperOld), ukazuje ne to da će ovaj program u svojim sladećim verzijema biti namenjen profesionalnijim upotrebama. Ovaj broj podržanih PostScript printera na znači da su vlasnici ostalih printera zanemareni. ArtExpression omogućava štampanja i preko Preferencas zadatog printera.

ArtExpression prapoznaja dve PostScript formeta;

– Adoba Ilustrator 88 EPS i
– ArtExpression EPS

Pomoću opcija „Place" možete vršiti uvoz EPS fajlova iz ProPage-a ili ProDraw-a. Međutim, oni neće biti prikazani vektorski i nećete ih moći editovati, već su prikazani kao prozor (čiju veličinu vi određujete) sa imenom tog EPS fajle. A prilikom štampanja, oni ća biti interpretirani onako keko ste ih definisali u ProPage-u ili ProDraw-u. Pomoću opcije „Place" takođa možete vršiti i uvoz IFF DR2D (vektorski IFF format zapisa) slika, kao i ProDraw Clip-ova pod uslovom da ste ih konvertovali (Utility programom koji se nalazi na trećoj disketi) u IFF DR2D format. Što se tiča bitmap slika, za njih sa brine BME „Hotlinks competibile editor", koji će obrađenu sliku prosiediti ArtExpression-u.

Svoja kreacija iz ArtExpression-a možeta snimiti u sledećim formatima;

– IFF DR2D
– Adobe Illustrator 88 EPS
– IFF ILBM

ili u standardnom

– ArtExpression EPS formetu

Posebne pogodnost ArtExpression-a je opširan help, što u ovakvim programima za Amigu predstavlja novinu. Ukoliko negde „zapneta", pritiskom tipka help dobijete opis te opcija koja vam pravi probiem.

Ovaj program svojim kvalitetom zaslužuje malo detaljniji opis. Stoga ćamo se njime detaljnije pozabaviti u nakom od sledećih brojeva ovog časopisa.

Branko Ćirović

Samir Computer Service

PRODAJE I SERVISIRA UZ GARANCIJU 6 MESECI

AMIGA 500	AMIGA 500 +	AMIGA 1200	AMIGA 2000	AMIGA 3000	PC AT 286-16 Mhz
– Kompjuter	– Kompjuter	– Kompjuter	– Kompjuter	– Kompjuter	– Baby kućište
– 68000-7	– 68000-7	– 68020-14 Mhz	– 68000-7 Mhz	– 68030-25 Mhz	– Headland board
– Proširanje	– Modulator	– Int. modulator	– Color monitor	– SVGA color	– Hercules monitor
– Modulator	– Miš	– Miš	– Miš, diskete	– Miš, tastatura	– Tastatura
– Miš	– Ispravljač	– Ispravlječ	– Tastatura	– Fast, FPU, MMU	– 1 Mb memorije
– Ispravljač	– Kablovi	– Diskete	– HDD 44 Mb	– HDD 105 Mb	– HDD 44 Mb
– Kablovi	– Diskete	– HDD opciono	– kablovi	– Flicker fixer	– 1.2 Flopy disc
– Diskete	– ECS 1 Mb	– AGA 2 Mb	– ECS 1 Mb	– ECS 2 Mb	– Idealno za vođenje knjigovodstva
– Kick 1.3	– Kick 2.04	– Kick 3.0	– Kick 2.04	– Kick 2.1, 1.3	
699 DM	**799 DM**	**1199 DM**	**1899 DM**	**2799 DM**	**649 DM**

Posedujemo pojedinačno sve dodatke za vašu AMIGU samo nazovite

PC komponente:

Herd Diskovi:	
44 Mb	200 DM
120 Mb	400 DM
250 Mb	600 DM

Flopy diskovi:	
1.2 Mb	110 DM
1.44 Mb	100 DM
360 Kb	40 DM
Diskete HD	1,5 DM

Metične ploče:	
286-16 Mhz	50 DM
386SX33	170 DM
486SX33	380 DM
486DX2-66	1400 DM

PC XT-10 Mhz	PC 386SX-33 Mhz	PC 386DX-33 Mhz	PC 486SX-33 Mhz
– Baby kućište	– Beby kućište	– Minitower kućište	– Minitower kućište
– 8086 turbo board	– Headland board	– Tseng Video Card 1 Mb	– Tseng Video Card 1 Mb
– Hercules monitor	– VGA mono monitor	– SVGA COLOR monitor	– SVGA COLOR monitor
– Flopy disc 360 Kb	– Tastature	– Testature, miš	– Tastatura, miš
– Tastatura, 640 Kb	– 2 Mb memorije	– 4 Mb memorije	– 4 Mb memorije
– HDD 20 Mb	– HDD 44 Mb	– HDD 120 Mb	– HDD 120 Mb
– Idealni terminal	– 1.2 Flopy disc	– 1.2 Flopy disc	– 1.2 Flopy disc
399 DM	**1099 DM**	**2199 DM**	**2299 DM**

Povoljno:

- Spectum 48 kb, ispravljač kablovi 99 DM
- Commodore 64, kasetofon, ispravljač modul, joystick, kasete i kablovi 249 DM
- Notebook 386SX-25, 205 Mb hard, LCD VGA display ext SVGA, 2 serial, miš, 1 paralel, 1.44 flopy, 2.4 kg, A4 veličina, tastatura 101, modem, punjač 2499 DM

Proizvodimo:

Module za C64	20 DM
Video Backup System	100 DM
Rom Sharer 1.3/2.0	120 DM
Interna proširenja za Amigu	60 DM
Hard lock za PC interni	30 DM
Hard lock za Amigu externi	60 DM
Midi	150 DM

Tel/Fax 021/614-631

Radno vreme 9-17 h svaki dan. Adresa: Ive Andrića 23/343 Novi Sad Liman 4
Zadnja stanica autobusa 4, kod ulaza u ratnu mornaricu – Kreće sa žel. stanice.

AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■



AMIGA CENTAR

software & hardware

AMIGA diler N° 1

☎ 011 / 190–124 i 101–372

SOFTWARE

Posedujemo najveći izbor programa preko 5000 naslova, igara, uslužnih.

NAŠI NAJNOVIJI PROGRAMI

Fl Challange Monaco (TEAM 17 2D), **The Legend of Rognarok** (log 3D), **Lothar Matthause** (fud. 2D), **Manapoly** (log 1D), **Yo! Yae!** (akc. plat 2D), **Traps'n'Treasures** (akc. ark 3D), **Ishor II** (english FRP 3D), **War In The Gulf** (rat. sim 2D), **Whales Voyage** (FRP 7D) **Nicky II** (arkada 1D), **Boubble Doubble '93** (ark 1D), **World Of Legend** (FRP 2D) **Delivery Agent** (sim prevoza 2D), **Praject X Spec.** (puc 3D), **Glabal Gladiators** (akc ark 4D), **Odyssey** (ark 4D), **AGA Pragromi–Body Blow** (2D), **Sim Life** (4D), **Whales Voyage** (FRP 7D), **Robocode** (1D), **Con Dicky** (pasijans)

a uskoro stiže: Jurassic Park, ST Thomas, Nipon Sate ing., Air Combat Patrol, Eye of Behalder III, Body Blow II, Twilight 2000, Bort ws The World, Dracula, Overdrive, Soccer Kid, Uridium II

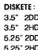
NOVI USLUŽNI PROGRAMI

PC Task v 2.3, Image FX v 1.5, Maxon Magic v 3.5, Directory Opus 4.11, Stacker, Pro Tracker 3.11, AGA Soft Utility, ClariSSA v 2.0, D–Copy 3.3, Scape Maker

Image Master 9.51a – AGA suport

Programe snimamo na vašim ili našim disketama proverene i 100% bez virusa !

Preko 1000 zadovoljnih korisnika su garancija kvalitetne, jeftine i brze usluge



DISKETE :

- 3.5" 2DD
- 3.5" 2HD
- 5.25" 2DD
- 5.25" 2HD

KOMPJUTERI

- Amiga 500
- Amiga 500 plus
- Amiga 600
- Amiga 600HD
- Amiga 2000 (v 2.04)
- Amiga 1200
- Amiga 3000
- Amiga 4000

IZUZETNO POVOLJNE CENE

HARDWARE / DODACI

MEMORIJA 512Kb	90 dem
MEMORIJA 2Mb	300 dem
MEMORIJA za 500 plus	od 100 dem
MEMORIJA za 600	150 dem
SAMPLER–stereo	180 dem
TV MODULATOR	90 dem
MIDI INTERFACE	150 dem
HARO DISK A590 plus	800 dem
HARO OISK GVP	1000 dem
HARO OISK 220Mb	1300 dem
MIŠ GOLDEN IMAGE	90 dem
STREAMER 250MB	550 dem
KOLOR MONITOR 1084S	800 dem
HANOY SCANER 400dpi/64	400 dem
ACTION REPLAY III	280 dem

HARO OISK ZA A 500 MAXTOR 220Mb/11.5ms za samo 1300 DEM

SKANDALOZNE CENE !!!

* Proširenje od 512 Kb	od 90 dem
2Mb bez sata –	300 dem
2Mb sa satom –	350 dem
* SUPRA MODEM 2400	300 dem
* DOOATNI DISK 880KB	200 dem

Kod nas možete nabaviti najnoviji broj *AMIGA STYLE–a*

I OSTALO ZA VAŠ KOMPJUTER

OSTALE PONUDE

Quick Shot II	25 dem
Quick Shot II Turbo	35 dem
Kempston Pro Black	40 dem
Kempston Special	50 dem
Kempston Blue Star	60 dem
Special Mini	50 dem
Blue Star Mini	60 dem
Super Star	60 dem
Mega Star	60 dem
Filter mrežasti	40 dem
Fiker stakleni	65 dem
Mouse pad	10 dem
Kutija za 80 disketa	30 dem
Modem Supra 24/96 FAX	550 dem
Supra 14400 FAX	950 dem
US ROBOTICS 14400	1400 dem
Genlock ED PAL	900 dem
Genlock ED Y/C	1200 dem
Genlock ED SIRIUS	2000 dem
Epson LX 400/800	490 dem
Epson LQ 100	600 dem
Canon BJ 10E	650 dem
HP Laser Jet IV (600 dpi)	3600 dem

SPECIJALNA PONUDA MESECA

AMIGA A 2000 Profi

Kick Start 2.04 ESC čipovi, 7Mb RAM–a, turbo karta 68030/25Mhz, 1Mb video RAM–a, koprocesor, dodatni flopi, fliker fixer, super pic profi digitalizator i genlock, hard disk 220Mb

IDEALNO ZA TV STANICE!

komponente mogu i odvojeno

i veliki izbor profesionalih programa za animaciju i titlovanje

Troškove pakovanja i poštarine snosi kupac

Sve reklamacije uvažavamo



RAD. DANOM OD 10–19h
SUBOTOM OD 10 DO 14h

AMIGA CENTAR
☎ 011/ 190–124
101–372

NEDELJOM I PRAZNICIMA NE RADIMO

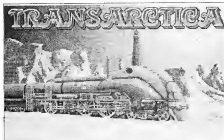
Cene oglasnog prostora:

1 cm/1 stubac	2 DM
1 cm/2 stupca	4 DM
1/4 (četvrtina strane)	50 DM
1/2 (polovina strane)	75 DM
1/1 (cela strana)	120 DM
2/1 (dve strane)	200 DM
kolor strana	360 DM



Transarctica

Za početak budimo malo pesimisti pošto treba zamisliti godinu 2714. Sada će neko reći da nema ništa pesimističkog u toj godini, ali će brzo promeniti mišljenje kada napomenem da 2714 g. na Zemlji vlada postnuklearna zima. Ogromni oblaci prašine, izazvani nuklearnim eksplozijama, digli su se u atmosferu i zaklonili Sunce (koje nama trenutno pravi puno problema) od čovečijeg pogleda, a kad nema Sunca postaje veoma hladno, toliko hladno da su čak i slonovi mamutirali (mutirali u mamute). Okeani i mora su zaleđeni, a kopno je prekriveno snegom i prugama. A na takvoj jednoj pruzi nalazi se kolosalni voz, sa ogromnom parnom lokomotivom i sa još većim vagonima pored kojih zgrade izgledaju zdepasto, a ljudi liče na mrave, sve u svemu, nešto VEEEOMA VEEELIKO. Sada zamislite sebe kao kapetana ove lađe (čitaj „voza") koja putuje po velikim ledenim prostranstvima Zemlje. I da ne zaboravim, ime tog diva na šinama je Transarctica.



Igru počinjete u severnoj Africi sa šest vagona, deset vojnika i 2500 baks-a uglja (bak je lokalna mera za količinu kojom se meri ugalj). Kako se vi krećete na ugalj kao uostalom i svi ostali vozovi, zaključićete da je ugalj vredniji od zlata, a da znate da niste puno pogrešili. Mašina se loži Anthracitom koga vi u početku imate 500, a sve se plaća Lignitom koga imate 2000. Ako vam ponestane Anthracita možete ložiti Lignit, međutim ne možete plaćati Anthracitom. Inače, igra se prostire na područjima severne Afrike, Evrope i Azije, a gotovo je ceo svet prekriven mrežom pruga što vam omogućava da stignete na gotovo svako mesto na karti. Postoje nadzemne pruge koje su zastupljenije i po kojima možete juriti maksimalno 300 Km/h, i podzemne koje su rede i kojima možete juriti i do 450 Km/h. U toku vašeg puta nailazićete na gradove koji predstavljaju osnovu igre jer u njima možete kupovati robu, vagone, mamute, vojsku, robove kao i prodavati. Nailazićete na poznate gradove kao što su London, Paris, Rim, Berlin, na gradove kao što su New Peking, ali i na one nepoznate kao što je Bayreuth. Gradovi se dele na trgovačke u kojima kupujete i prodajete robu a trgujući između takvih gradova se najbrže zarađi, industrijske u kojima možete kupovati vagone i tako uvećavati vaš voz. U jednom industrijskom gradu nikad nema svih vagona pa se zato treba pomučiti da bi se došlo do svega ovoga.

Metropole - u njima pribavljate sve potrebne informacije (to je inače avanturistički deo). U svakom gradu možete čuti dva važna podatka koji vas dalje navode kuda da idete ili šta da radite na određenom mestu.

Vojni gradovi - u kojima kupujete vojsku (podrazumeva se da imate i barake za njih) i nabavljate špijune koji su besplatni, dovoljno je imati Spy vagon i možete regrutovati pet špijuna.

Tržnice robova - ovi gradovi su retki ali korisni, u njima kupujete i prodajete robove.

Tržnice mamuta - u ovim gradovima se kupuju i prodaju mamuti ali nema potrebe plaćati za nešto što možete uloviti.

Pored gradova nailazićete i na stanice kojih nema baš puno ali su veoma korisne pošto u njima možete popraviti stare i oštećene vagone (to treba raditi posle svake žešće bitke), uništiti vagone koji su vam suvišni i napraviti raspored vagona u kompoziciji po želji, što je gotovo neophodno, jer svaki novi vagon koji kupite automatski se postavi na kraju kompozicije. A topove, mitraljeze i barake je potrebno pravilno rasporediti da bi bili efikasni u borbi. Nailazićete i na rudnike Lignita i Anthracita, što je veoma važno pošto Anthracit možete jedino iskopati, dok Lignit možete i zaraditi. U rudniku možete biti samo jednom a potom se zatvara. A količina rude koju ćete iskopati zavisi od izdašnosti rudnika (Welth), broja robova, broja mamuta i da li posedujete kran ili ne. Inače, tokom igre će vam stizati poruke o otvaranju novih rudnika i njihovim tačnim koordinatama. Svaku poruku prati karakterističan zvuk.

Voz se po pruzi kreće napred-nazad, a vi ga još upravljate pomoću skretnica na taj način što kliknete na nju. Na gornjem većem ekranu se odvija igra, a u podnožju se nalaze ikone i komande. U levom donjem uglu se nalazi sat koji pokazuje vreme (uostalom kao i svaki drugi sat) ali i broj dana koji je protekao od početka igre. Ako kliknete na sat ubrzaćete vreme, što je veoma korisno dok putujete, jer i pored bržeg vremena put traje relativno dugo. Pored sata nalaze se četiri ikone koje predstavljaju četiri različita vago-

na (u početku ih je samo tri, četvrta se dobija tek kada kupite Missile-Launcher pošto služi za lansiranje raketa).

Prva ikona predstavlja lokomotivu, a kada se jednom nađete u njoj možete, ili tačnije rečeno morate, da ložite ugalj da biste stalno održavali pritisak u kotlu. Desni radnik loži Anthracit, a levi Lignit. Kada prvi put kliknete na radnika on počinje sa loženjem, drugi put ubrzava, a treći put prestaje. Ako kliknete na panel (nalazi se pored mašinovođe) dobićete vrlo korisne podatke o pritisku, brzini i temperaturi u kotlu. Na ovo morate paziti da se kotao ne bi pregrejao i razneo lokomotivu. Ložiti treba u razmacima i to samo kad vam opadne brzina.

Druga ikona predstavlja vaš privatni vagon gde možete pogledati status (što vam omogućuje pravu sliku o onome što posedujete), snimiti poziciju (što se inače vrši na poseban disk) i izvršiti samoubistvo (u slučaju da želite da prekinete sa igrom).

Treća ikona predstavlja vaš glavni štab odakle šaljete špijune i kola za ispitivanje (Line Inspection cars koja takođe morate kupiti). Vrlo je važno da imate ova kola kod sebe jer njih možete slati ispred sebe da istraže prugu pošto se ona kreću stalno u jednom smeru dogod ne naiđu na prepreku i eksplodiraju. Na taj način ona mogu da vas upozore ako je pruga minirana i slično.

Četvrta ikona predstavlja lanser raketu i ona se pojavljuje samo ako posedujete lanser. Inače, lansiranje projektila nije neki problem, samo odredite pravac, rastojanje, i FIRE raketa već leti.

Pored ovih ikona postoje još četiri ikone identično raspoređene kao i prethodne dve. Prvu držite najčešće uključenu zato što pomoću nje dobijete uvećanu sliku mape po kojoj se krećete tako da lepo vidite kuda idete. Druga nam daje pogled na celokupnu mapu po kojoj je kretanje uopšte moguće. Treća menja pravac kretanje voza (napred-nazad), a četvrta je kočnica pomoću koje zaustavljate voz (ovo garant niste znali). U desnom uglu su vam podaci o brzini voza i količini Lignita i Anthracita koji posedujete. Između ovih ikona i glavnog ekrana nalazi se prikaz vaše kompozicije gde kliktanjem na željeni vagon dobijate podatke o njemu i šta nosi.

Tokom svojih putovanja možete naići na krda mamuta (naravno, da biste ih primetili morate posedovati Observation box ili Observatory) koje možete loviti ako vam se sretnu putevi. Ulov vam zavisi od broja vojnika, robova i vagona za mamute. Od divljih životinja nailazićete i na čopore vukova koje je najbolje izbeći pošto bitka sa njima znači sigurne gubitke. Ishod bitke će zavisiti od broja vojnika, mamuta i mitraljeza. Ako putujete pod zemljom postoji mogućnost da vas napadnu i ljudi krtice koji su još opasniji od vukova. Može vam se desiti da naiđete i na nomade koji su, za promenu, prijateljski raspoloženi i sa kojima čak možete i trgovati. Ali, ubedljivo najzanimljiviju stvar predstavlja borba sa protivničkim vozovima Viking-uniona. Kada voz počne da vam se približava oglasi se uzbuna (to se inače desi svaki put kada se nešto pojavi u vašoj blizini), a kada vas jednom stigne počinje borba.

Ova borba sa drugim vozom predstavlja najlepši (arkadno-strateški) deo igre. Na ekranu vam se pojave dve pruge jedna iznad druge. Na gornjoj je vaš neprijatelj, a na donjoj vaš voz. Voz pomerate levo-desno pomoću iste one ikone koju koristite tokom igre, a isto čini i vaš protivnik. Ako kliknete na mitraljez on će pucati, a isti je slučaj i sa topom. Mitraljezom gađate ljude i mamute koji pokušavaju da stignu do vašeg voza, a topom gađate suparnički voz. Tri puta pogodite vagon i on je uništen. Međutim, kada top opali jednom treba vremena da se ponovo napuni. Kliktanjem na baraka vadite vojsku iz voza, a na vagone sa mamutima mamute. Mamuti u borbi služe prvenstveno za prevoz ljudstva zato što su brži od pešadije. Kada kliknete na grupu ljudi ili na mamuta, dobijete nove ikone (u vidu oblačića) pomoću kojih pomerate datu jedinicu u svih devet pravaca. Svoje ljude možete razdvajati ili grupisati po želji tako da možete poslati tri grupe od po deset ljudi ili deset grupa od po tri čoveka. Ako se vaši ljudi nađu na protivničkom vozu, mogu postavljati bombe na vagone. Jedna bomba uništi ceo vagon odjednom, pa zato čim postavite bombu, bežite. Ovo je jedini način uništavanja protivničkih vagona dok ne kupite topove. Bomba postavljena na vaše vagone demontirate tako što stanete svojim čovekom na nju. Ponekad ste kad poubijate svu protivničku vojsku, a nekad morate uništiti i sve vagone osim onih što prevoze teret. Posle borbe dobijate podatke o svojim gubicima, ali i o tome koliko ste uglja dobili, koliko ste robova zarobili i koliko ste vagona dobili (pošto dobijete sve teretne vagone koje ne uništite). Sve u svemu, bitke predstavljaju vrsnu strategiju i osvežavaju igru.

Još je ostalo samo da objasnim šta vam je primarni zadatak. Ukratko, vi treba da vratite Sunce ljudima, odnosno da uklonite oblake prašine i usput da pobedite Viking-union, udruženje protiv čijih vozova se stalno borite. Tokom igre nailazićete na informacije o tome kako je Viking-union osnovao bazu sakrivenu negde na severu. Dobijaćete čak i podatke o Minotauru, najboljem vojnom vozu svih vremena koji takođe pripada vašim Vikinškim protivnicima. Ne bi bilo loše da malkice izbombardujete tu bazu (morate je prvo naći) i da pokažete tom Minotauru da nije dorastao Transarctici. Čućete i vesti o projektu Sunce (Sun project) koji bi trebalo da ukloni oblake prašine, ali čućete i podatke o tome da je naučnik koji se bavio tim projektom nestao. Ne bi bilo loše ako biste otkrili gde mu je grob. Inače, naučnik se pred kraj života bavio mamutima, a čuveno groblje mamuta je u Transilvaniji. Neko će vam reći da ne idete na jezero Loh Nes, vi ga poslušajte, ali samo dok ne kupite harpun. Kasnije se čuvajte minirane pruge.

Transarctica je igra sa izuzetno originalnom, gotovo neprevaziđenom idejom koja nam daje bezbroj mogućnosti da krstarimo prostranstvima snega i leda, borimo se za goli život i otkrivamo njegove misterije, mogućnosti da ubijemo čudovište iz Loh Nesa, posmatramo kitove koji se igraju, otkrijemo zakopani grad, gradimo mostove i prugu pred sobom ili pak uništavamo gradove. Ovaj savršeni spoj strategije i avanture u kome treba znati i trgovati i voziti voz, daje nam odgovor na davno postavljeno pitanje sa početka ovog teksta – Kako preživeti vrela letnje dane, a ne dobiti sunčanicu? Jer posle samo pola sata igranja vama neće biti toplo, a i kako da vam bude toplo kada je temperatura oko vas ispod nule. I dok se vi štruckate na šinama ispred svoje Amige, kroz prozor dopire rika mamuta, a Sunce je negde visoko sakriveno od pogleda ljudi iza debelih oblaka prašine. Sunca koje čeka da ga vratite čovečanstvu.

Vladimir Vodalov



FRP - moderne bajke II

Od svih likova u FRP igrama, magovi nekako odudaraju. Valjda zato što se njihova moć manifestuje u vatrometu opcija. Mag može da se teleportuje, da stvara iluzije, da hipnotiše, da prizove demone... Prema vrsti magija koje koriste, magovi se mogu podeliti na bele (dobri) i crne (zli). Ponegde se pojavljuju i crveni i sivi (neutralni). Crni magovi su podanici zlih sekti i božanstava i javljaju se jedino kao opasni protivnici. Beli magovi su bliski klericima jer im veći deo magija služi za zaštitu i lečenje. Crveni i sivi imaju uglavnom čini za onesposobljavanje i terminaciju protivnika. Dobri i neutralni magovi koje možete imati u družini u početku su veoma slabi. Tek napredovanjem u svojoj kategoriji postaju nezamenljivi. U početku oni imaju magije za onesposobljavanje protivnika (Paralysis, Sleep, Charm...). Zavisno od koncepta igre, njihovo znanje prosparna nalaženjem svitaka sa rečima magije ili jednostavno dostizanjem nivoa iskustva. Kada dostignu više nivoe dobijaju magije za napade na grupe protivnika (Fireball, Ice Storm, Mind Blade...). Takođe dobijaju magije za teleportaciju, levitaciju, otkrivanje zamki i slično što nijedna druga klasa ne može postići. Pojedina stvorenja jedino magija može eliminisati. Magije su veoma brojne i razlikuju se od igre do igre, pa ih je nemoguće sve opisati. Možete naići na različite nazive za magove koji nemaju adekvatan prevod: Conjuror, Magician, Sorceror, Wizard, Archmage, Necromancer, Thaumaturgist...

Nakon što upoznate svoje likove, morate upoznati i protivnike. Negativnih likova i utvara je takođe veliki broj, pa ću pomenuti samo neke:

– **Orkovi** su oniži stvorovi čovekolike figure, ali sa svinjskom glavom. Nešto kao Bibap (ili je to Rokstedi) iz nindža kornjača. Pojedinačno nisu opasni, pa se verovatno zato pojavljuju u grupama.

– **Trolovi** su bića iz mračnih dubina zemlje. Veoma su otporni u bliskoj borbi i imaju sposobnost regeneracije. Treba ih napadati sečivom i vatrenim magijama (Arc Fire, Flame Strike, Burning Hends...), a ostatke spaliti.

– **Skeletoni i zombiji** pripadaju takozvanim „undead" ili neživim bićima. Oni su neživa bića nižeg reda pa se mogu odagnati svetom vodicom ili klanjkovom molitvom „Turn Undead". Kod skeleton ratnika to ne pali, pa je najbolje koristiti tupa oružja (buzdovane i maljeve) da bi im naneli duplo oštećenje. Klerik je najuspešniji u borbi sa njima.

– **Spekter, duh, vampir** i još po neke ale koje nemaju nazive u našem jeziku isto su „undead" ali višeg reda tako da se ne mogu jednostavno oterati. Njih morate uništiti magičnim oružjem ili megijama sa viših nivoa.

– Za džinovske pauke i slične insekte koristite oružja sa oštricom (mačevi i noževi) a još bolje „Pointed Weapon" ili oružje sa vrhom (strele, koplja, trozupci...).

– **Elementali ili golemi** mogu biti od vatre, zemlje, leda i sl. Zavisno od toga kakav je elemantal, treba ga tretirati magijom suprotnom njamu. Ne bacajte vatranu magiju na elemental vatre, tako ih samo lečita.

– **Demoni** su snažni i u priličnoj meri otporni na čini. Sa njima ćete morati podeliti megdan, ali sa slabijim likovima izvan njegovog domašaja.

– **Crni magovi** imaju neprijatnu naviku da bacaju jake magije kao što je „Fireball". Njihova slabost je konstitucija pa se javljaju obično u kombinaciji sa stvorovima koji ih brane. Što pre ih uništite to bolje.

– **Biholderi** su najodvratnija stvorenja. Telo im je u obliku oka i imaju gomilu pipaka ne čijim vrhovima su oči. Sto odsto su otporni na magije i jedino ih može uništiti iskusna družina naoružana magičnim predmetima. Bacaju najopasnije magije.

– **Zmajevi** su najteži protivnici. Ranjivi su jedino na specijalno izrađena magična oružja. Nisu svi zmajevi isti. Plavi zmajevi su najveći i oni bljuju munje. Crveni bljuju vatru, zeleni otrov, crni kiselinu, a bali hladnoću. Postoje i zlatni, srebrni i bronzani zmaj, ali oni nisu zli i oni vas neće napadati. Crveni zmajevi su gramzivi, stoga ih radije probajte podmititi.

– Raznorazna iluzije se prekidaju uglavnom magijom, a kad likovi dosegnu određeni nivo, oni prepoznaju iluziju i tako je eliminišu.

Na kraju...

FRP igre su, kako se obično piše u stranim publikacijama, igre visoke avanture. To znači da će ljubitalji imati mnogo muke, ali i zadovoljstva tokom igre, jer je FRP igra vrlo složena avantura koja i poznavaocima odnosi na desetine sati uz kompjuter. Tek kada se ustanovi koliko je potrebno za razvoj i izdavanje jedne popularne igre, može se shvatiti njena puna vrednost. Kompletan marketing jedne FRP igre može obuhvatati (osim programa za kompjuter) i izdevanje novele, brošura se rešenjima i uputstvima, pa i igru na tabli. To su obično igre velikih serijala kao što au „Dragonlance" i „Forgottan Realms". U tim serijalima prvo se odabere pisac koji će „izmaštati" doživljaje izmišljena družine čarobnjaka i ratnika. Pri tome je pisac jedino ograničen delima njegovih prethodnika, tj. on ne može izmeniti događaje i prostor koji su prethodili njegovoj priči. Dakle, gradovi, reke, planine odnosno geografski pojmovi koji su do tada opisani, ne mogu biti izmenjeni. Isto se odnosi na istorijske događaje, odnose u društvu, verovanja... Serijal „Forgotten Realms" ili „Zaboravljena kraljevstva" nas vodi na imaginarni kontinent „Faerun" ne kome vladaju gradovi države. Ti gradovi su često meta napade zlih sila, pa vladari unajmljuju grupe avanturista koji treba da spasu stanovništvo od nadolazećeg haosa. Pisci konste sve ove pretpostavke za osnovu svojih romane i držeći se dotade stvorenih odnosa stvaraju nove avanture. Neki od naslove iz ove edicija kao što su „Pool of Rediance" i „Azure Bonds" podsetiće vas na istoimene FRP igre, jer su pisci učestvovali u stvaranju scenarija.

Smail Ališić



AmberStar - Tarbos (2)

Nakon što je, pomoću neke čudne moći, Tar ubio Manka, seljani su odlučili da ga linčuju. Da bi izbegli najgore, njegovi roditelji odlučuju da ga odvedu Latheozu, starom čarobnjaku. Posle testiranja magičnim kristalom, Latheoz zaključuje da dečaka treba predati Tragačima Opasnog znanja.

Čarobnjaci

Tar je primečivao de je putovenje bilo napomo za starce. Ali i pored toga, Latheoz se odmarao samo kratko i nikade nije puno jeo. Posle dva dane puta spustili su se u malu kamenitu dolinu. U njenom centru stajele je visoka kula izgredene u potpunosti od hladnog kamena.

– Šta je to? – upite Tar.

– To je Kula Tregaća – odgovori Latheoz.

– Šta oni traže? – zapite Tar ponovo.

– Opasno znanje.

– Kao što je pokratanje mrtvih stvari?

Latheoz ga čudno poglede.

– Možda, de.

Tar je sada bio više zainteresovan. Zagledao se u kulu.

Konečno su se našli u podnožju kule, pošto su prešli preko grubog zemljište koje ju je okruživalo. Latheoz je izgledao veoma umoran.

– Tako, stigeo si. Je se seda vraćam.

– Čekaj – reče Tar – zar ti ne ulaziš?

Latheoz poglede gore u kulu i zadrhta. - Ne, ja ne želim da idem unutra.

– Ali, oni neće znati ko me je doveo, ili zašto sam ovdel – objasni Tar.

– Ne brini – reče Latheoz preko smeška – oni znaju de smo ovde.

Onda se Latheoz okrete i poče da hoda nazad ka planiname. Tar je gledao za njim dok je nestajao u daljini, zatim poglede dvokrilne drvena vrata u dnu kule. Zamahnuo je de pokuca, ali pre nego što je njegove ruke dodirnule drvo, vrete se otvoriše i neko unutra reče:

– Dakle? Da li nameravaš de stojiš ceo dan napolju ili ulaziš unutra?

Tar poglede u mračnu odeju ali ne vide ništa. Koraknuo je unutre. Vrata se zatvoriše za njim.

Stajao je u mračnom holu. Čovek u tamnoj odori i sa bakljom u ruci pokaza mu de ga prati. Ter pođe za njim uz zavojite stepenice, e zatim niz hodnik. Konečno je uguran u melu sobu gde je, iza velikog drvenog stole, sedeo bradati čovek, takođe odeven u tamnu mantiju. Čovek ga je netremice posmatrao. Tar se osećao pomalo neugodno pod pogledom, ali nije spustio oči.

Posle nakog vremane čovek reče:

– Znači Latheoz misli da možeš da postaneš čarobnjak – pogledao je u svoje papire i zapisao nešto.

– Kako ti je ime? – upita ne gledajući ga.

– Tar – odgovori Tar.

Bradati čovek se za kratko zaglede u njege kao de mu nije poverovao. Onda zapisa ime.

– U redu – reče čovek – imaš talente, toliko se može videti.

Ter nije razumeo ali ne reče nište. Čovek ga poglede. – Imaš li nešto de pitaš?

Tar promisli i zapita: – Da li sam je sada Tragač?

Čovek se nasmeši i reče: – Ne još. Ali, uz malo sraće, jednog dane postaćeš pravi Tregač.

I tako se Tar priključio Tragačima Opasnog znenja. Tragači su tražili da teško radi, ali imao je de jede i njegov krevet uvek je bio topao i suv. Takođe su ga učili da čita i piše, a kada su videli da brzo uči, dali su mu osnovno znanje o Elementalima i Demonskim kraljevstvima. Tar je apsorbovao sva što su ga učili brzinom koja je iznenadile čak i Tragače. Uzdizao se kroz njihove redove brže nego iko pre. Ali nikade nije stakao prijatelje.

– Dakle, Tar, sutra polažeš test za učitelja. Misliš li da ćeš uspeti?

Ter podiže oči sa rolni papire koje je čitao i zaglede sa u oči učitalje koji mu se obretio. Nasmeši se i polako reče:

– Naravno, učitelju Zenthi. Ne mislim da će biti probleme.

Učitelj Zanthi se polako nasmeja, osetivši podrugljivi ton. – Ha! Ti si verovatno najmlađi koji je ikade okušao učiteljski ispit, ali ne precenjuj se. Prizivanje demona trećeg nivoa nije nešto što trebe primiti olako.

Tar se ponovo nasmeši i okrete se svome radu.

– Matore budale, mislio je, demoni mi jedu iz ruke. A već sam prizvao demona četvrtog nivoa.

Onda se zamisli. Sve mu je bilo lako. Sa lakoćom je izvodio sve ono što su drugi tragači smatrali veoma teškim.

– Svi su oni budale.

Sledećeg dane Tar je pozvan u zoru i dovaden pred savet. Dvanaestorica ga prostreliše pogledima, ali Ter je stajao pred njima bez vidnog straha ili zabrinutosti, iako je znao da svi oni osećaju da je premlad.

Vrhovni učitelj Kantoun pročisti grlo i progovori: – Brate Tar, sada ćeš rizikovati svoje postojenje u pokušaju de prizoveš i kontrolišeš demone trećeg stepene, de bi dokazeo de si vredan de postaneš učitelj. Želiš li de još jednom razmisliš?

Tar se smešio kade je rekao: – Ne, vrhovni učitelju.

Kantoun je nastavio de glede u njege, neizmenjenog izraza lica. Onda reče: – Ponavljam, da li želiš ponovo de razmisliš?

Ter ge poglede u oči bez treptanje i odgovori: – Ne, vrhovni učitelju.

Kantoun uzdahnu i poglede u skrolove u svojim rukame. – Vrlo dobro – reče – idi kroz te vrete. – Pokazao je ka vratime sa Terove desne strane. – Mi ćemo ovde provereveti tvoje napredovanje.

Ter se nakloni, priđe vratime i uđe u Oglednu sobu. Bile je male i potpuno mračne, izuzev visoke crne sveće koja je bacale svoju slabašnu treperavu svetlost preko grubih zidove. Tar sede i utonu u stanje transe. Bez oklevanje potonuo je kroz spoljašnje nivoe Demonskih kraljevstava, uz put odbijejući napade nižih demone. Zaustevio se ne petom nivou de bi se borio sa grupom demone koji su pokušali da ge zausteve.

Pošto ih je uništio, potonuo je dalje preme četvrtom nivou. Demon užasavajuće veličine isprečio mu se ne putu i napao ga. Ter se namršti i pređe u protivnaped, rušeći demone preko horizonta ništevile. Strpljivo je sačekao de se demon vreti, ali ovaj se nije pojevljivao.

Potonuo je ne treći nivo, osetivši ubrzo moćnog demona u blizini. Približio mu se i okoveo ga najmoćnijim čarolijame sputevanja. Demon se odupirao, pokušeo de nepadne, ali Tar je jednostavno stezao svoju metalnu šaku sve dok se demon više nije mogeo opirati. Smireno je presteo de stiska. Dvaneestorica će uskoro osetiti njegovu kontrolu ned demonom i on će se vratiti kao učitelj.

Džinovska ruke dolete odozdo, zgrabi ge, potpuno ge zaklanjajući, zatim ge povuče dole. Terove čarolije sputavanja beše slomljena.

– Vetru mu paklenu, demon drugog nivoa?

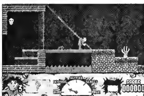
Nastaviće se...

Pripremio: Pavle Vukadinović



Frankenstein

Polumračna prostorija. Naziru sa police i ormani sa veoma čudnim sadržajima. Jedini izvor svetlosti je lampe pored operacionog stole. izglede de ne stolu ime nećege, eli to nešto pokriveno je čaršavom. Ne čaršavu se ocrtevaju obrisi ljudskog tele. Osobe u belom mantilu redi nešto ned stolom. Mentil je krvev. Iznenede čovek u belom mantilu progovere dubokim. hrepevim glasom: „Igor!" U krug svetlosti šepajući ulazi niska spodobe sa grbom ne leđime. Otkrivamo de ume čak i de govori. „Yes mester?" čuje se promukli odgovor. Čovek u mentilu se i ne okreće de poglede izvor glase, udubljen u svoj krvavi posao nastevije de govori. „Go, Igor. Bring me the body." Grbevac se okreće i nestaje u tami.



Izum doktora Frankenštajne u naslovnoj ulozi

Ako niste prepoznali scenu, sledi objašnjenje. Radi se o doktoru Frenkenštajnu. Ne, nije to onej sa grbom. E de, u romenu „Frankenštajn" (takođe i u filmu i gomili stripove) jedne od važnijih uloge pripede Igoru. Ne znete ko je Igor? Pe, to je grbavi sluge doktora Frenkenštejne, koji je za svog gazdu obevio gomilu prljavih poslova (na primer donošenje lešsve sa obližnjeg groblje). De, znem, od tede se sve sluge u horor filmovime zovu igor, imeju grbu i hremlju ne jednu nogu. Nego, pređimo ne stver.

U ovoj simpatičnoj i prilično lakoj (kako za koge) platformskoj igri stavljeni ste baš u ulogu Igore. Cilj je, kao što se de pretpostaviti, de donosite doktoru ono što od vas zatraži. E sad, oni koji osne samo igre se grafikom ne nivou crtenog filme i savršenim zvukom, mogu ovde de prestanu sa čitenjem. A oni koji cene platformska igre zato što su platformske, pa i oni kojima je potrebne jednodisketne igre za opuštanje neke slobodno nastave.

Svake misija odnosno krug igre počinja tako što vam doktor kaže šte de mu donesete i zatim vas izbaci kroz prozor. Ekran je podeljen na, kao i obično, dve dela. U donjem delu je slika predmeta koji trabe de donsaete, strahometar, igorove faca kao i broj preostalih života. Šta je strahometar? To je sprave za merenje stepene uplašenosti. Onog trenutka kade strelica ne strehometru dođe do ozneke PANIC, igor će prebledeti od strahe i uteći sa ekrane. Strelica ne strahomstru pomera se kade dodirujete protivnike, tj. smetele. igre je podeljene na nekoliko oblsati: dvorac, šume, groblje, crkve itd. Vi trebe de sa šetete po ovim oblsatime, izbegevete protivnike i tražite zadeti predmet. Protivici su raznoliki i ime ih u velikim količname. U tom velikom arsenelu protivnike nalazi se sve od pecove i slepih miševa, preko ludeke sa satarame i rukamu koje izlaze iz zemlje, pe do duhove i živih mrtveca. Zanimljivo, zar ne?

Kao što rekoh, odnosno napisah, igre nije ništa revolucionarno niti ime neku posebnu grefiku. No, preve je stver za nekoge ko bi hteo de sa zabevi, e pri tome uštedi ne disketame.

Pavle Vukadinović



Curse Of The Dragon

Ako se u nsslovu igre spominje Dragon ili još gora Curse, igru u 90% slučajeve možete okarakterisati kao avanturu. Uprevo u onih 10% spade ova logička igrica. Zašto joj je ime tako čudno? Sigurno zato što je njen pre-prapredek, Tai Pen, posle rešavenja misterije imao je mali demo u kojem zmaj bljuje vatru. Za one koji nikade nisu imali komodorca ili igrali Tai Pan, reći ću šte je cilj. Ne podijumu su rasporedene kockios raznih boje i znakove. Trebe pronaći dve kockice istog znaka i iste boje, pa kade kliknete ne njih one nestaju. Možete poništevati samo kockice koje su slobodne sa strane, e da stvar bude teža, znakovi su raspoređeni u nekoliko nivoe tako de donje uopšte ne vidite. Ne papiru sve izglede jednostavno, ali...

Oplelveti ovu igricu svakako bi bilo bez znečaje de nije bogetija mogućnostima od svih svojih prethodnika. Kliktanjem miše ne vrh ekrane dobijete pregleden meni sa mnogim opcijeme. Geme meni sadrži: Restert, Seve i End. Help meni pruža razne pomoći igreču (ili verenje) kao što su vrećanje poteza, broj kocki koje se mogu poništiti, statue... Mode meni sadrži razne podopcije kao što su: patience - igrete jednu sasvim novu igru gde trebe složiti znakove po određenom redu. Ova igre takođe ime svoje menije koji se ne razlikuju puno od standerdnih. Dragon geme - vrećate se u standerdnu igru. Tu su još mogućnosti de kompjuter igra umesto vas, što ne znači de će igreti bolje. Memory modus - nešto vrlo zanimljivo. Kompjuter prekrive sve znekove teko de ih vidite samo kede kliknete ne kockicu. Ako ste dobro zapamtili gde ste koji znek otkrili, možda poneku kockicu uspete i de poništite. Competition - nešto još zanimljivije, igra u više igrača. Birete ih od 2 do 4, a posebnu draž daje timer, koji možete podešavati od 10 do 60 sakundi. Kade vreme istekne igre drugi igrač, i tako sve u krug. Dragon meni - birete jedan od četiri rasporede kockica (šeme). Ako igrete patience takođe možete bireti raspored ali se on razlikuje od Dragon-a. Poslednji meni je stonesat. Ako vem se ne dopedaju standardni znaci ne kockicame u ovom meniju možete izabreti neke druge kao što su karte, brojke ili voće.

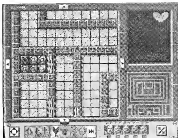
Sve u svemu i nije tako loše imeti ovu igru pe sa malo zabavljati u slobodno vreme. Za one koji nemaju diskete ne bacenje, radosne vest - potrebne je samo jedne disketa. Ćao!!!

Demir Meštrović



Space Crusade: The Voyage Beyond

De, ovo jeste, a ipak u neku ruku i nije, nastavak one dobre, stare, legendarne, zanimljive, itd. igre. Zašto, i jeste i nije? Sledi objašnjenje (ili ste možda mislili da ću vas ostaviti zbunjene).



Tim „Blood Angels" ponovo u akciji

Pred name je, u stvari, malčice izmenjena verzija starog Space Crusade-a. Način igranja i kvalitet grafike, kao i osnovna ideja, ostali su u potpunosti nepromenjeni. Promenjene su misije i dodate još neke „sitnica", koje zahtevaju malo više prostora, kako na disketama, tako i na listu papira poput ovog

Idemo redom. Prvi na listi novotarija su neki novi protivnici. Kakvi protivnici? Laaapi, a iznad svega opasni! Evo i opisa svakog od njih.

The Dreadnought Mk VII

Veoma zanimljiva mašina. Ovaj novi drednot ima jedan interesantan dodatak u svom arsenalu. To je izbacivač granata koji može da ispali do četiri granate, u jednom potezu, na različite mete. Takođe može da se pomera za šest polja, za razliku od svog prethodnika koji je mogao samo četiri. Sve to, iznesano u kratkim crtama, znači da ova monstruoznost, teoretski, može u jednom potezu da masakrira kompletan odred marinaca, sa komandantom. Na svu sreću, ne pojavljuje se u svim misijama.

Soulsucker Queen

Veterani prvog dela se verovatno dobro sećaju bićencadi sa sečivima umesto ruku koja se nekada pojavljuju niotkuda i desetkuju odred marinaca. E, pa, sada ćete moći da se obračunate sa osobom (to baš i nije „osoba") koja je odgovorna za sve probleme koji su vam prouzrokovani. Ona (ili možda „ono") ih, bukvalno, rađa i iz milja ja prozvano MotherSucker. Što se tiče borbenih sposobnosti, ovo biće je, skoro, nepobedivo. Daljinsko oružje je koncentrisana kiselina koja progrize oklop i obično momentalno ubija. A, što se tiče borbe prsa u prsa tu su četiri ruke, jedan rep... i šta da se priča. Rekao sam „skoro nepobedivo" i tako je, ovo biće je nepokretno.

Space Ogre

Poslednje što smo mogli očekivati je da vidimo Ogree u ovoj igri. Doduše, tu su i Orci, ali ipak .. U svakom slučaju oni su tu i nisu baš bezopasni. Oklop i pomeranje su isti kao i kod Chaos Marines-a, a oružje je nešto dosad neviđeno. Ne, to ne znači da je u pitanju nešto super, razomo već samo neobično. Naime, radi se o oružju koje je pola teško, pola lako, što znači da je maksimalna jačina pogotka 5 (2+3). Što se tiče borbe prsa u prsa, ista je kao i kod Androida.

Vicious Parasites

Najzanimljivije stvar u celoj igri. Još uvek nisam utvrdio da li je u pitanju biljka ili životinja. Pojavljuju se iz rupa u podu i napadaju najbližag. Samo, na ubijaju odmah već neko vreme drže žrtvu potpuno nepokretnu i za to vreme se mogu odstraniti pogotkom jačine 2. Nisu naročito opasni i lako ih je izbeći, samo se držite što dalje od rupe (napadaju samo kada naki vaš čovek stoji na polju pored rupe).

To bi bilo sve što se tiče protivnika, a sada malo o „sitnicama" tehnička prirode.

Kao prvo, moguće je birati da li ćete tokom misije slušati muziku ili nedefinisane krike i urlike. To se menja u toku igre sa F10.

Drugo, grafika jeste ista ali postoji više različitih vrsta zidova i podova.

A treće, misije ima SAMO DESET. Ovo je ujedno i jedina zamerka vezana za igru.

Sem tehničkih „sitnica" i novih neprijatelja, tu su i neke nove „sitnice" kod marinaca (usput, da li ste znali da je službeno ime Space Marines-a u stvari Legion Asartes). Dakle, novosti kod marinaca. Novo oružje.

Flamer

Zamenjuje Assault Cannon. Ima jako kratak domet ali je zato najrazornije oružje koje možete imati u timu. Maksimalna jačina pogotka mu je 6. Obavezno mu stavite targeter i dobićete savršeno oružje.

Tu je i jedna mala promena kod borbe prsa u prsa. Naime, ovaj put svaki komandant može da napada iskosa. A to je veoma korisno jer se u tom slučaju neprijatelj brani samo jednom rukom. Kad smo već kod komandanta, treba napomenuti da su pridodata i tri nova, admiralska, čina. Pitate se šta će vam novi činovi kada već imate sva naređenja i svu opremu? Pa, recimo da vam obezbede pojačanje. Jeste, tako je, kada dobijete prvi admiralski čin (REAR ADMIRAL) dobićete i jednog dodatnog marinca koji će se pojaviti u Docking Claw-u čim izgubite prvog čoveka. Sa sledećim unapređenjem dva i sa poslednjim tri dodatna marinca.

To bi bile sve novine po kojima se The Voyage Beyond razlikuje od svog prethodnika. A sada je na vama red da po drugi put dokažete da ste dostojni imperatorovog poverenja.

Pavle Vukadinović



Battle Isle II

De li vam se već desilo da u vedroj noći ne zadržite pogled na zvezdama? Ima nešto u toj treperevoj svetlosti što nas toliko privlači. Neki kažu da je to radoznalost, drugi da je to mašta, treći da je to zov nepoznatih civilizacija. Zaista, kako li izgleda tamo negde među zvezdama, da li se i tamo, domoroci glože oko međe? Zamislite samo da se dve svemirske flote sukobe oko neuglednog Meseca. Taj Mesec izgleda bedno, umesto brda i planina ima osušene terase lave i kratere, a umesto šuma i mora ima primitivno zelenilo i okeane žitke magme. Tu i tamo su prvi kolonizatori izgradili puteve i prebivališta, ali ništa drugo ne postoji. Ili možda... Pa da, Mesec je bogat aldinijumom, retkom rudom nezamenljivom u naprednoj tehnologiji tamošnjih svetova.

Jeste, to je Battle Isle II. Ovoga puta malo kompleksniji, ali to je ipak dobar stari Battle Isle. Proširenje složenosti proističe iz mnogo novina, pa ću navesti samo neke: povećane pokretljivost, veći dometi i prave inovacije kao što su „virus" jedinice, ali o njima nešto kasnije.

Prvo što ćete primetiti jeste da se, osim mape, promenio i dizajn jedinica. Naravno, ovu promenu su odredili uslovi na Mesecu (znate ono: manja gravitacija, ređa atmosfera, zemljište i ta stvari). Sada imate na raspolaganju samohotke i letelice gigantskih razmera kao što su „Mammut" i „Condor". Neke jedinice su prenete iz prvog dela sa manjim izmenama, pa su na primer rakete „Buster" dobile rebraste točkove za kretanje po Mesečevom pesku i veći domet, a helikopteri pod novim nazivom „Pirate" raketni pogon umesto elise koja ne bi bile od koristi u proređenoj atmosferi, i veću pokretljivost. Razmišljajući i stvarajući na ovaj način (uzimajući u obzir faktore izmišljenog Mesečevog okruženja), autori su verovatno proveli dosta vremena u doterivanju logike. Može se reći da su ovde ispravljeni neki manji nedostaci koje je imao prvi deo, (npr. transporter „Provider" je imao isuviše slabu paljbu, a sada u nastavku je to korigovano). Pošto na Mesecu nema vodenih površina a ima dosta bazena lave, brodove su zamenila specijalna plovila za kretanje po lavi (neka vrsta hoverkrafta) koja ćete prepoznati po karakterističnom profilu i zajedničkom nazivu „Fire Boys". Tako je „Troll" zamenio „Buccaneer"-a, a „Whale" „Invader"-a. Ima i ideja preuzetih iz HistoryLine-a kao što su bunkeri i laka artiljerija. Neke formacije mogu koristiti svoju snagu samo u odbrani. To su svi oni sa dometom „0". Takođe, postoje dve vrste pešadije od kojih je jedna pokretljivija a druga ima mogućnost borbe sa letelicama. Pomoćna mapa je sada daleko preglednija. Grafika je maštovita i vrlo simpatična a zvuk je standardno dobar. Kao što rekoh, potpuno nova stvar su „Virus"-i ili roboti-kamikaze. Oni imaju jaku udarnu snagu, ali veoma slab oklop. Osim toga, oni su nevidljivi za protivnike što je svakako dodatna neugodnost. Ovi roboti samoubice nanose teške gubitke, ali istog trenutka i stradaju zbog slabog oklopa. Najbolje je sa njima postupati na daljinu pre nego što dođu u dodir.

Što se tiče mana, one su izgleda neizbežne u ovako kompleksnim igrama. Prva je, ikonice koje predstavljaju jedinice na mapi veoma su slične, pa često morate koristiti dodatne informacije da biste se upoznali sa rasporedom. I druga je laka artiljerija „Light" koja ja sporija (?!) od teške artiljerije, a osim toga u svojoj kategoriji ima daleko brže i jeftinije konkurente raketaše „Buster"-e.

Kako se igra ova strategija, ovoga puta neću govoriti. O tome je bilo dosta reči u prošlim brojevima. Uostalom, komande su krajnje jednostavne, pa će se i početnik lako snaći. Za kraj, evo tabele i šifri:

LUMIT	FINXT	LUPOS
LUNAR	EBENE	SOONE
LUTOF	EBSYL	SOTEX
SONIX	EBONY	RASEN
SOWYN	EBTAR	FISCH
SOSOO	KARST	EBTON
SONAF	KANTO	KABEL
RACHE	KAROT	SYTAX
RAMPE	KAISR	DIONE
RANGG	SYBIL	NAIAD
FILMO	SFINX	
FIEST	SYNOM	

Podvučene šifre predstavljaju neispravne scenarije na piratskoj kopiji

Smail Ališić

NAZIV FORMACIJE	KARAKTERISTIKE							
	KOPNO	VAZDUH	LAVA	KRETANJE	OKLOP	CENA	TEŽINA	UKRCAVANJE
R-1B DEMON	30/1	0/0	30/0	4	25	9	3	-
R-4B DEMON	40/1	8/1	40/1	3	27	12	4	-
M-21 VIRUS	90/1	0/0	90/1	2	5	8	2	-
T-8B SCORPION	40/1	0/0	40/1	7	45	12	7	-
T9B BLADE	57/1	0/0	57/1	6	50	15	8	-
P-T2 PYTHON	35/1	8/0	35/1	8	30	13	7	9
L32B TROLL	38/1	10/1	38/1	7	32	14	8	-
TLAVB WHALE	26/1	0/0	26/1	8	25	13	14	40
AD-6B BLITZ	24/1	42/1	25/1	5	32	15	8	-
AD7 MAGIC	35/1	48/2	35/1	7	32	15	8	-
AD-108 SPHINX	0/0	50/8	0/0	5	33	18	7	-
FAV2B BUSTER	30/3	0/1	30/3	8	27	12	7	-
MM-2B GNOM	25/1	0/0	25/0	8	30	10	-	12
G-12B LIGHT	35/3	0/0	35/3	2	20	15	7	-
HG-13B ANGEL	40/8	0/0	40/8	3	25	19	10	-
SR-100 FLAME	42/10	0/0	42/10	3	15	27	12	-
BF-2 COBRA	0/0	47/1	0/0	11	25	19	12	-
BA-3 PIRATE	35/1	30/1	35/1	8	30	19	-	-
BA-1 CONDOR	50/2	20/1	50/2	8	25	22	-	-
BT-1 TITAN	0/0	0/0	0/0	7	40	40	-	120
SC-PB WIZARD	20/0	0/0	20/0	5	15	30	18	-
BB ROCKY	42/3	0/0	42/3	0	120	-	-	-
SC-X MAMMUT	15/1	8/1	15/0	8	90	-	-	55
T-100 ZEUS	74/2	20/1	74/2	2	100	-	-	-
ALDINIUM	-	-	-	-	-	(36)	4	-

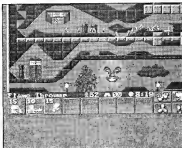


Lemmings II
The Tribes

Lemingsi su vekovima srećno živeli u svojoj maloj zemlji. Vođeni svojim talismanom koji je podeljen između dvanaest plemena, Lemingsi su napredovali.

Međutim, postoji proročanstvo da će tama prekriti nebo i da će njihovu zemlju zahvatiti haos. Vredni Lemingsi su se dali na posao i izgradili ogroman brod, koji će njihova plemena odvesti u zemlju blagostanja. Ostala je još samo evakuacija. Ali, kako evakuisati svih dvanaest plemena na vreme? I ovda su Lemingsi imali odgovor, vodiće ih On uz pomoć talismana. Isti taj On, koji ih je vodio u prvom delu, ste vi, dragi čitaoci, vi ste ti koji će Lemingse sprovesti do nove zemlje, vi ste njihova poslednja nada, a oni će vas slepo slediti pa makar i u smrt.

Sada, kada znate priču, šou može da počne. Na samom početku imate šest opcija: **Map** - vodi vas na mapu koja je podeljena na dvanaest područja (kao i talisman) na kojima žive plemena, ali o tome kasnije. **Play** - počinjeta spasavanje i to redom. **Load/Save** - učitavate i snimate poziciju. **Practice** – pomoću ove opcije možete vežbati. Prvo birate osam od pedeset naređenja koja možete izdavati Lemingsima, a zatim birate jedno od područja i poči- njete. Ovde nemate neki cilj, jednostavno vozate Lemingse u krug i isprobavate naređenja (ovo je strašno zabavno pogotovo zato što možete da radite praktično sve što želite). **Exit** - izlaz. Kada počnete sa igrom, prvo dobijete podatke o naređenjima i o broju Lemingsa koje treba spasti. Startujete sa šezdeset Lemingsa, a na svakom sledećem nivou taj broj se smanjuje za onoliko koliko ste ih izgubili. Tako da, ako vam na prvoj tabli pogine jedan Leming, drugu startujate sa pedesat devet. Kada svi poginu, pleme je izumrlo i igra je gotova. U donjem delu ekrana nalaze se mesta za ikone sa naređenjima koje su vrlo lepo nacrtane, pa ćete brzo shvatiti koje čemu služe. U donjem desnom uglu su opcije za: zaustavljanje vremena (vrlo korisno, jer na taj način možete razgledati put koji Lemingsi treba da pređu); uništavanje Lemingsa (u slučaju da se nađete u ćorsokaku ili želite da prekinete); ventilator (koji služi da upravljate svim Lemingsima koji lete. npr. date im da uzlete balonom, a vi ih lepo oduvate tamo gde želite) i za ubrzavanje vremena. A sada da se pozabavimo mapom. Teško je reći koja je oblast prva (jer idu u krug), ali da kažemo da je to na primer **Beach.** Ovde vodite Lemingse po plaži (ne toliko teška oblast, čak se može reći da spada među najlakše). **Out Door** - ovaj put Lemingsi kampuju, a vi treba da ih dovedete do šatora. Ni ovo nije teška oblast, mada zna da se zakomplikuje. **Egyptian** - ovde vodite vaše pleme kroz egipatske piramide i tu već počinju komplikacija. **Medieval** - srednji vek; treba provesti pleme kroz zemlju zmajeva i vila sve do njihovog zamka (obratite pažnju kako ulaze u dvorac). **Classic** - sličan nivo kao i Egyptian, samo što ovde idu kroz nekakav hram. **Circus** - kao što samo ime kaže, u pitanju je cirkus; Lemingse treba provesti preko trambolina i lopti do šatre. **Highland** - šetate Lemingsa po velelepnim planinama Škotske. Ovde možete naići na čudovište iz Loch Nessa ili bolje Loch Lemme. **Polar** - pleme treba provesti preko snega i leda do njihovog izlaza. **Space** - uz zvuke Lepog plavog Dunava (Odiseja) vodite Lemingse do njihovog svemirskog broda. **Cavelem** - iz svemira selimo se u kameno doba (obratite pažnju na dve crvene tačkice u mraku). **Shadow** - pleme treba provesti kroz zemlju senki (mrak na sve strane), a pri tom paziti na sve zamke kojih je ovde stvarno puno. **Sports** - (u zdravom kompjuteru disketa bez virusa) Lemingse sportiste treba provesti do kraja preko trambolina, pera i lopti. Savet: ne odustajte!



Oh, no! Lemmings II. Ovoga puta sa novim mogućnostima.

O, da, Psygnosis stvarno ne zna da omane. Lemmings II the Tribes predstavlja malo remek-delo. Grafika i animacija su odlično urađeni, a melodija (tačnije melodije) fantastično se uklapa u atmosferu. Ipak, najveću draž predstavljaju maštovite naredbe. Lemingsi mogu da pucaju iz bazuke, minobacača, da lete na čarobnom ćilimu, balonom, zmajem, raketnim rancem, mogu da postanu Supermen-i (tačnija Superlemm-ovi), mogu da se kližu, da plivaju, sade biljke, grade mostove, stepenice, zidove i još desetine drugih ludih stvari. Ali, sigurno vam se neće dogoditi da dobijete skijanje u Egiptu ili raketne rance u kamenom dobu. Programeri iz Psygnosis-a su mislili na sve, a naročito na to da zabava igrača. Ova divna igra staje na tri disketa i u potpunosti ih zaslužuje. Zapamtite, niko vas neće toliko slušati i pratiti koliko „ludi" Lemingsi. Njihova sudbina je u vašim rukama.

Vladimir Vodelov



Desert Strike

Na zvuči li vam ovaj naslov poznato? Ne?! Pa, dobro, znam ja da Desert Storm i Desert Strike nisu nimalo slični nazivi („nimalo"), ali ipak... Takođe mi je potpuno jasno da to što se u ovoj igri spominje neki tamo zaliv i neki



Varijacija na temu rata u zalivu. Stavite se u ulogu pilota ove arkade.

tamo ludi general, nema „nikakve" veze sa stvarnošću. No, razmislite bar malo. Dobro, za one koji stvarno ne shvataju o čemu se radi, počećemo priču od samog početka.

Bila jednom jedna država po imenu Irak. E, sad, na čelu te države nalazio se jedan „veoma" pametan čika, koji je zaključio da bi okupacijom obližnjeg Kuvajta, inače veoma bogatog naftom, rešio sve probleme svoje države. Ali, sve bi to bilo lepo da se nije umešao ostatak sveta, na čelu sa Amerikancima, i rekao sudbonosno „Ne". To bi bile neke istorijske činjenice, ostatak znate i sami. Mislim da je sad jasno da je Desert Strike još jedna igra koja kao osnovu ima rat u zalivu. Doduše, imena su malo izmenjena, ali, u suštini, to je to. Sledi zaplet igre u kratkim crtama.

Teroristički vođa, general Kilbaba, odlučio je da objavi rat celom svetu i uz put zauzme obližnju zemlju bogatu naftom. To nije sve. Takođe je poznato da teroristi poseduju pristojan broj rakete Scud sa mobilnim lanserima i da nameravaju da ih naoružaju hemijskim bojevim glavama. Predsednik SAD (očekivali ste možda nekog drugog?) odlučuje da ne ulazi u konflikt velikih razmera, već u akciju šalje najbolji helikopterski tim koji američka vojska može da ponudi. Vođa tima ste, naravno, vi.

Na raspolaganju imate jedan DAH-64 Desert Apache sa standardnim naoružanjem jednog Gunship helikoptera, a to su u ovom slučaju:

1. XM-230 „Chain Gun" je osnovno oružje svakog Apača. Efikasan, pouzdan, sa mnogo municije.

2. 38 FFAR raketa tipa Hydras. Rakete kratkog dometa sa pristojnom razornom moći. Ovo je oružje koje ćete najčešće koristiti (preporučuje se).

3. Osam projektila vazduh-zemlja tipa Hellfire. Veliki domet, velika razorna moć. Najbolje je da ih koristite samo za uništavanje nekih većih instalacija kao što su Power Plant ili Chemical Plant.

Preporučuje se da tokom cele igre kontrolišete količinu preostale municije, goriva i oklopa. Mesta na kojima možete dopuniti gorivo i municiju nalaze se na mapi koju pozivate pritiskom na F10. No, sa oklopom su stvari malo zamršenije. Postoje dva načina da popravite oklop. Prvi i jednostavniji, ali ređi, jeste da pokupite zeleni sanduk koji nije označen na mapi, a u jednoj misiji mogu se naći dva ili tri komada. A drugi, koji ćete svakako češće koristiti, jeste da skupljate nestale u akciji (MIA) i odnosite ih na mesta označena na mapi. To isto je moguće i sa političkim zatvorenicima u drugoj misiji. Za svakog spasenog čoveka dobijate 100 jedinica oklopa (maksimum je 600).

Ovo bi bilo sve što treba da znate o sebi, a sada sledi nekoliko rečenica o neprijateljima. Kao prvo, treba da znate da nemate posla sa šačicom lako naoružanih huligana, nego sa čitavom vojskom do zuba naoružanih (huligana). A kao drugo, vi se borite protiv glavnih snaga te vojske. Protivnički arsenal je veoma šarolik, ali ja ću spomenuti samo nekoliko standardnih stvari koje se pojavljuju u svim misijama.

AAA - protivavionska artiljerija (koja, na vašu žalost, dosta dobro funkcioniše i protiv helikoptera). Kada se malo izveštite ne bi trebalo da predstavlja problem. Najjednostavniji način da ih eliminišete, jeste da ih pogodite sa dva Hydras rakete.

Rapier rakete zemlja-vazduh. Zbog svoje velike razorne moći veoma su opasne. Postoje dva načina da ih uništite. Prvi je da im se prišunjate sa leđa i prorešetate ih topom, a drugi, jednostavniji, ali i rizičniji, jeste da se zaletite ka lanseru i ispalite Hydras-a pre nego što on na vas ispali raketu.

ZSU - oklopno vozilo. Još jedno veoma opasno smetalo. Radi se o tome da ovo čudo poseduje vatrenu moć dva protivavionska topa, a još se i pomera. Najbolje je izbegavati ga, a ako naletite na neko od njih, gađati ga Hydras projektilima, i to što pre.

Vojnici sa Stinger-ima su prilično nezgodni. Prvo, zato što ih je teško pogoditi topom, a ispaljivanje raketa na njih predstavlja traćenje municije. Drugo, zato što nanose štete skoro kao Rapier. Jedini savet koji vam mogu dati je: nemojte stajati u mestu!

To bi bio Desert Strike, u kratkim crtama. Igra inače staje na tri diskete od kojih dve sigurno zaslužuje (prva je neophodna iako sadrži samo uvod). Važno je napomenuti da igra nije čista pucačina, što znači da ipak treba malkice misliti i planirati. Nešto ovakvo odavno se nije pojavilo, a sada kada je tu trebalo bi mu posvetiti bar malo pažnje.

Pavle Vukadinović



Lion Heart

Ne, nije reč o Ričardu Lavljem Srcu. Doduše, i ovde se borite mačem, samo što se ova priča odvija mnogo, mnogo ranije.

U jednoj dalekoj zemlji, mnogo ranije nego što je i postojao Ričard, živeo je jedan Lavodlak po imenu Valdyn (ako postoje vukodlaci, što onda ne bi postojali i lavodlaci, uostalom, kako da nazovem tipa koji je polu-lav, a polu-čovek). E, u istoj toj zemlji postojao je i izvesni Norka. Valdyn i Norka se nisu baš voleli, te je Valdin jednog dana odlučio da Norku poseti i malo „popriča" sa njim. I tako Valdyn seda na zmaja i kreća na svoju (ne)prijateljsku misiju. Međutim, Norka je poslao ogroman leteći brod pred Valdyna (dobrodošlica), koji je pokušao da našeg Lavodlaka i njegovog zmaja uhvati u mrežu. Valdyn ne bi bio lavlja srca da se nije iskobeljao iz mreže, međutim pao je u negostoljubivu močvaru. Valdyn je ustao nepovređen (mačka imaju devet života), duboko uzdahnuo i krenuo peška ka Norki i to, ni manje ni više, nego kroz močvaru.

Ovde se završava uvod u najnoviju arkadu od Thalion-a koja predstavlja mešavinu Shadow of the Beast i Wolfchild-a. Kada vidite grafiku, shvatićete šta sam hteo da kažem. Posle uvoda, koji možete prekinuti (na sreću), dobijate sledeće opcije: Start Game (ko ovo ne razume, neka odmah baci kompjuter), Options (dobijate mogućnost biranja težina igre, načina upravljanja i muzike), Introduction (ovo je stavljeno za slučaj da ste greškom prekinuli uvod pa želite ponovo da ga vidite) i Info (ništa važno, samo dobijate odgovor na pitanje zašto je Thalion napravio ovu igru itd.).

Krećete se kroz močvaru koja je prepuna bića kojima vi, očigledno, smetate. Susretaćete se sa raznoraznim krokodiloidnim gmazovima od kojih neki i skaču; insektima koji iz svog tela ispaljuju još insekata; cvećem koje ili želi da vas pojede ili da vas pogodi kojekak-



CHAOS ENGINE

BITMAP BRDTHERS su ponovo tu! Posle pauze koje je usledila po izdavanju hitova SPEEDBALL 2, GDDS, CADAVER I MAGIC PDCKETS, pojavila se nove igra ove kuće' CHADS ENGINE. Vredelo je čekati program je sjajeni

„Nekad u prošlom veku", saznejemo iz uvodne priče, „eksperimenti sa prvim kompjuterima, vremenom i prostorom stvorili su bizarni uređaj – vremensku mašinu. Mada primitivna, postala je toliko moćna da je izmenila vrame i prosior i prekrila svet haosom koji je od ljudi i životinja stvorio podivljale zveri. Potrebni su hrebri najamnici koji će srediti stvar..."

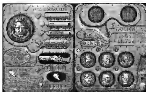
Iza ove SF oblande krije se odlična arkadne avantura u stilu ALIEN BREED-a; ipak, CHAOS ENGINE tuče svog suparnika na svim poljima.

Tehnički gledano, igra je bez mane. Grafika, zvuk i animacije su jednostavno sjajni, što nije ni čudo – grafički dizajn je majstorski uredio Dan Malone, čovek koji je vizuelno uobličio SPEEDBALL 2 i druge hitove ove kuće. Prosto je neverovatno koliko toga može stali u Amigine 32 boje! Smeštanje radnje u 19. vek nema nikakvog značaja za samu igru, ali je odlično upotrebljeno u kreiranju menija u kojima birate likove i kupujete pojačanja uređeni su upravo u erheičnom SF maniru dostojnom Žil Vernovog Nautiluse („200 000 milja pod moram"), „Puta na Mesec" i drugih SF romans sa kraje prošlog i početka ovog veka – okrugli prozori zanitnovani po ivicama, mesingane konzole sa mehaničkim brojačima, gravurama, lampicama.. Isti se uticaj vidi i na dizajnu glevnih junaka i njihovog oružja koje, otprilike, predstavlja mešavinu između klasičnih revolvere, dvocevki i vinčesterki sa jedne i laserskog oružja u stilu „Zvezdanih ratova", sa druge strane. Sve u svemu, otkačeno ali izuzetno efekino.

Pogled na igru je iz ptičje perspektive, ali malo iskosa, pa je tako svim likovime i predmetima date i treća dimenzija – za razliku od „spljoštenog" ALIEN BREED-a. Svi likovi su odlično animirani, a muzika doprinosi atmosferi od koje će vas garantovano podići jeza. Pored toga, program obiluje sjajnim efektima i digitalizovanim govorom kojim vas obaveštave o unapređenjima koje ste pokupili i drugim stvarime. Skrolovenje se obevlja u svim smerovima, meko i precizno, u skladu sa pomeranjem likova.

Igre je podeljena u svetove od kojih svaki ima po četiri nivoa. Ne svakom nivou je potrebno aktivirati određeni broj „predajnika" i neći izlaz. Da bi se to uradilo, trebe pronaći dosta ključeva, otvoriti kapije i savladati horde izuzetno raznolikih i meštovitih protivnika. Svetovi se potpuno razlikuju, kako po pitanju terena, tako i monstruma. Međutim, i medu nivoima istog sveta postoje velike razlike – skoro svaki nov nivo uvodi po jednu novu vrstu neprijatelje i, po pravilu, povećava broj već postojećih. Takođe postoje i velike razlika u terenu, mada su svi u okviru jednog sveta tematski isti – šuma, grad, unutrašnjost zamka.. Protivnici se na razlikuju samo po izgledu, već se svaka vrsta drugačije ponaša; prema tome, budite izuzetno pažljivi dok ne otkrijete osobine novih protivnika. I uvek budite spremni na iznenađenje – svi se protivnici vole pojevljivati kada se najmanje nadate!

Kako nivoi i svetovi odmiču, teren postaje sve kompilkovaniji, a neprijatelj brojniji i smrtonosniji. Srećom, ni vi niste bespomoćni; vremenom nabavljate jače oružje, više energije, dodatne živote i specijalna oružja za jednokratnu upotrabu (razni tipovi bombi i sl.). U tom smislu, ponuđenih 6 likova se razlikuju, osim po izgledu, i po početnoj brzini i energiji, ali i po mogućnosti poboljšanje – ne mogu se svi likovi jednako unaprediti u svim osobinama! Sposobnosti likova – trenutne i najveće moguće – dale su u skalama gde se jasno vidi da su snažni likovi, se više energije, ograničeni po pitanju maksimalne brzine, i obrnuto. Zato je najbolje uzimati i kompromisne, srednje likove – dovoljno brze, dovoljno snažne i se ravnomerno raspoređenim sposobnostima poboljšanja. Koji su to, otkrićete sami



Briljantna grafika je glavni aout ove igre.

Igru počinjete sa 3 života, prilično malo energije, čak i kod najanažnijih likova i najslabijim oružjem. Dalje je sve ne vama. Dobra stvar: gubitak života ne uzrokuje i gubitak teško stečenog poboljšanja oružja, što je inače specifično za arkade.

Igra je, što je kuriozitet, predviđene isključivo za dva igrača. Ipak, neka vas to ne razočara – moći ćete je igrati i ako pri ruci nemate drugara, u tom slučaju ulogu saigrača preuzima kompjuter. Ovakav, kompjuterski saigrač, ne podleže panici i unosi mnogo manje pometnje u vašim redovima, ali ipak – čovek je čovek! Ništa lepše nego kada dogovor sa prijateljem urodi sinhronizovanom i brzom akcijom koja protivnicime na ostavija ni najmanje šanse da vas dohvate i oduzmu dragocenu energiju. I opet, ništa gore nego kade u trenutku panike uzrokovane iznenadnom pojavom novih protivnika, i vi i prijatelj pokušate da pobegnete svaki na svoju stranu, zaglavite se ne ekranu i ostanete bez dragocenog života...

Igrač koji je izgubio život ne vraća se odmah u igru. Da bi se vratio, drugi igrač mora naći i pokupiti specifičan predmet – lako prepoznatljiv simbol Jin i Jang. Ako i drugi igrač pogine u međuvremenu, obojica se pojavljuju zajedno (naravno, ako imaju još života u rezervi).

Nadam se da će vam ovaj prikaz i kratko uputstvo pomoći u rešavanju ove izuzetne igre. Igru treba apsolutno nabaviti. Zauzima (samo) dve diskete. Zahteva memorijsko proširenje. Šta još reći?

Naslov nije slučajan. Igra je pravi HAOS!

Nebojša Nikolaidis

vim kuglicama; košnicama u kojima stenuju ratnički nastrojene pčele, džinovska ose koje nisu ništa manje neprijateljski nastrojene, hodaćete kroz jazbine džinovskih buba, krčićete travu (da ne kažem „kositi"), upadaćete u najgora zamka, ali ipak ćete preživeti, jer ste vi Lion Heart (a i imete šest kredita). U gornjem levom uglu nalazi se vaša energija, romantično predstavljena u obliku četiri srca. Svakim dodirom sa neprijateljem gubite po jedno srce. Ako slučajno upadnete u vodu (poznato je da mačke ne vole vodu), ili medu cveće mesoždere (i da cveće voli mačke), automatski gubite jedan od svoje dva života. Ova igra bila bi jako teška kade se vi ne biste branili, pa su se programeri dosetili i Valdynu podarili mač, a ja ću da vam podarim znanje da znate kako da ga koristite. Pucanjem izvlačite mač iz korica, a kada je mač izvučen, pomeranjem džojstika u željenom smeru Valdyn čini isto sa mačem. Tako da, kad se borite, ne držite džojstik ne desno i pritiskate pucanje, nego držite pucanje i pomerate džojstik ne desno (ako ne pazite, ovo može da vas košta džojstika). Pucanje u skoku uslovljava da Valdyn udari mačem u skoku, a iz skoka pucanje ne dole uslovljava da Lion Heart padne jadnim neprijateljima mačem na glavu. Posle ove kratke škole mačevanja, ostaje vam još samo da izdvojite četiri diskete i da primenite vaše znanje. Uz put, možete skupljati bočice koje vam obnavljaju energiju. Male bočica obnavlja za jedno srce, a velika celu energiju. Inače ako uzmete drugi nivo težine, igra se iz osnova menja. Menjaju se pozadina, zamke, neprijatelji, broj kredita, gotovo sve, tako da može da vam se desi da vam bude interesantnije na Hard-u nego na Normal-u.

Grafika i animacija su stvarno dobro urađeni. Zvuk se menja zavisno od situacije tako da, kad čujete dinamičnu muziku, znajte da će vas nešto napasti. Igra je možda sa starom tematikom, ali je zato zarazna i verujem da će vam se dopasti. Onaj ko je voleo Wolfchild neka obavezno nabavi Lion Heart, a onaj ko nije neka opet nabavi, čisto da bi smanjio populaciju zverova kad je nervozan zbog loše ocene u školi ili zbog bilo čega drugog.

Vladimir Vodalov



Epic

"DIGITAL IMAGE DESIGN", ogranak poznate softerske firme „OCEAN", učinio je veliki korak napravivši, nakon svog prvog hita „ROBOCOP 3", još jedan veliki hit.

Ove fenomenalna igra obiluje fantastičnom grafikom i zadivljujuća brzom i glatkom animacijom, a obzirom na mnoštvo detalja koji su prisutni u igri „EPIC" predstavlja jednu dobru svemirsku arkadnu avanturu čiji scenario neodoljivo podseća na naučno-fantastični film „GALAKTIKA" (čak su i brodovi slični).

Zaplet je sledeći:

Nakon što su saznali da će se njihovo sunce Maginellic pretvoriti u supernovu, ljudi su počeli ubrzanu evakuaciju stanovništva, i krenuli na nenastanjenu planetu Ulysees 7, koja će postati njihov novi dom. Međutim, da bi došli do planete moraju proći kroz Rexxonsku Imperiju. Rexxonci su kršenje neutralne zone iskoristili samo kao povod da sa svojim četvorostruko nadmoćnijim snagama napadnu 8000 kolonijalnih brodova branjenih samo sa dve svemirska ratna krstarice: REDSTORM I BATTLEAXE. Kolonisti ne bi imali nikakvih izgleda da naučnici nisu izmislili novu borbenu letelicu – „Golden Fighter", čiji je zadatak da zaštiti kolonijalne brodove i izmeni početni odnos snaga.

Pogled na prostor je iz kabine vašeg lovca. Ekran je podeljen na dva dela. Na gornjem delu se nalazi nišan, broj metaka, i naziv oružje. Donji deo je podeljen na tri dela:

U donjem levom delu su prikazani energija, gorivo, i brzina kretanja vašeg broda. U centralnom delu se nalaze radar, poruka i, ako koristite samonavođena raketa, trodimenzionalni prikaz vašeg cilja. Donji desni deo je rezervisan za preostalo vreme, i procenat završene misije. U svakoj misiji imate ograničeno vreme. Uništavajući neprijateljska objekte dobijate odgovarajući broj procenata. Da biste završili misiju potrebno je da postignete 100%.

Avanturu počinjete u svemirskoj krstarici „BATTLEAXE". Nakon upisivanja imena, pozivnog znaka i šifre, počinjete vašu prvu misiju:

– MISIJA 1.:

Vaša kolonija dolazi do graničnog prostora i ulazi u minsko polje. Vi dobijate zadatak da uništite što više mina i osigurate prostor da se vrzma i jedan Rexxonski lovac (Fighter), koga treba da pretvorite u svemirski otpad. Kada postignete 100% ove misije, dobićete novo naređenje da se uputite ka obližnjoj planeti.

– MISIJA 2.:

U ovoj misiji potrebno je uništiti radar koji prati sve promene koja se dešavaju na Rexxonskoj granici. Da bi uništili radar, morate isključiti energetski štit oko radara, koga napajaju dva dobro branjena generatora.

Kada dođete na površinu planete pratite HDG, i doći ćete do Rexxonske baze. Odatle put vodi do radara. Kad dođete do radara, skrenite ka desnom putu, i doći ćete do generatora. Nakon što ih uništite, vratite se do radara i uništite ga. Vaša kolonija je sada bezbedna od Rexxonskih napada i ulazi u neprijateljsku teritoriju.

Ovde, kao i u drugim misijama koje se odvijaju na površini planete, važno je da se ne izgubite jer je vreme vrlo, vrlo kratko, tako da nemate vremena ni za razgledanje. To ćete najlakše postići ako često proveravate HDG i ako pratite puteve.

– MISIJA 3.:

Nakon povratka u bazu dobijate naređenje da na drugoj planeti uništite pet Rexxonskih vojnih skladišta (Minehead). Skladišta ne morate uništavati po redu.

– MISIJA 4.:

Treba da uništite Rexxonska industrijska postrojenja (MCP). Ako ste uspešno obavili i ovu misiju, neutralisali ste još jednu planetu, ali zato sada cela Rexxonska Imperija zna za vaše prisustvo. Kolonijalna flota nema drugog izbora:

Svemirske krstarice se odvajaju i kreću u susret Rexxonskim snagama kako bi im odvratili pažnju od glavnina kolonijalne flote.

– MISIJA 5.:

Prilikom povratka pratila vas je jedna grupa Rexxonskih lovaca, šta drugo da kažem. . Fire at will.

– MISIJA 6.:

Nekolicina preživelih Rexxonskih lovaca se vraća u svoju bazu i podnosi izveštaj o porazu. Besan zbog poraza, Rexxonski Imperator daje veliku nagradu onome ko uništi „Golden Fightera" (tj. vas).

U međuvremenu poslani ste da uništite Neutronski top koji preti da proredi redove vaših snaga. Kad ga pronađete ispalite nekoliko preciznih hitaca iz vašeg najjačeg oružja i top više neće predstavljati problem.

– MISIJA 7.:

Prilikom prolaska kroz Rexxonsku teritoriju upali ste u zasedu. U ovoj misiji poubijajte što više Rexxonskih brodova dok ne postignete 100%. Veći brodovi kao što su WARBIRD I KRINDER (podsećaju na Klingonske brodove iz „Zvezdanih ataza") donose više procenata.

– MISIJA 8.:

Konačna bitka u svemiru. Glavnina Rexxonskih snaga nalazi na svemirske krstarice.

Upravljanje kontrolama vrši se mišem i tastaturom. Na raspolaganju imate veliki izbor oružja (od najslabijeg do najjačeg):

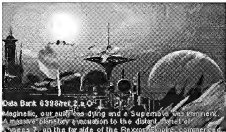
1. Laser (1-4)
2. Flash (1-4)
3. Epical
4. Photon (1-4)

Pregled komandi:

Return-izbor oružja
F1-F8 – pogledi
F10 – uveličani prikaz cilja
Help – HDG
Enter – obnavljanja zaliha energije, goriva i metaka.

Ono što izdvaja ovu igru od ostalih, pored grafike i animacije, je to što misije ne morate igrati po redu. Zavisno od toga da li ste obavili misiju uspešno ili ne, dobijaćete lakše ili teže misije. Iste tako, ako odlično završite neku misiju uz što manje gubitaka, Kolonijalno Veće vas može unaprediti u veći čin (počinjete sa činom majora).

Ivan Antić



Scena iz fantastično animiranog uvoda



DRAGON'S LAIR III

THE CURSE OF MORDREAD

Zla veštica Mordread bacila je kletvu na princezu Daphny i zarobila je u svojoj magičnoj kugli. Jadni vitez Dirk po treći put mora da je oslobađa.

Vi ste u ulozi Dirka i kroz 60 scene morete de oslobodite princezu. Igre se po izvođenju ne razlikuje od prethodnih, ali grafika je, ma koliko to čudno zvučalo, bolja, e takođe i zvuk. Igru možete pauzirati tasterom P (da možete na miru između scena čitati uputstvo), pozicije se snime tasterom S, e učitava pomoću L. Igru možete igrati džojstikom ili kursorskim tasterime, kako kome odgovara. Evo kako de pređete sve scene (scene se smenjuju svaki put kade se promeni pozadine).

Scene 1: Slika kuće.
Scene 2: Mordread smejući se prilazi kući.
Scene 3: Mordread primećuje Dirka i geđe ge zrakom.
Scene 4: De bi Dirk izbegao zrak džojstik gore pe FIRE.
Scene 6: Dirk trči ka Mordread, pritisnite FIRE de ubije šišmiša.
Scene 6: Mordread prikazuje Dirku princezu Daphny zarobljenu u magičnoj kugli.
Scene 7: Mordraad se penje u vremansku mašinu, Čim se Dirk pojavi, džojstik desno.
Scene 8: Brzo FIRE de bi Dirk pratio Mordread kroz vremenski prolaz.
Scene 9: Pritisnite FIRE de razbijete čaroliju oko vas, pe levo de pređete kroz ogledalo.
Scene 10: Likovi iz „Alise u zemlji čude" stevljeju Dirku periku de izglede kao Alisa. Džojstik lavo da izbegnete njihov udarec.
Scene 11: Ponovo levo da izbegnete udar.
Scene 12: Da biste izbegli udarce, u ovoj sceni džojstik gore, kade Dirk skoči odmah dole, e kad kraljice herc krene da ge udari, pritisnite FIRE.
Scene 13: Karte pokušavaju da ves udere. Odmah desno.
Scene 14: Karte ves jure, FIRE de ih presečete.
Scene 15: Kraljice herc juri Dirka, džojstik levo de joj umaknete.
Scene 18: Pogledajte scenu 14.
Scene 17: Džojstik gore de izbegnete udarac Ludog Šeširdžije, zatim levo da izbegnate još jedan.
Scene 18: Odmah desno de izbegnete udarac u nizu.
Scene 19: Dirk stoji ispred vrata koje se smanjuju.
5cena 20: Iz vreta izlazi mali zmaj, pritisnite FIRE da blokirate njegovu vatru.
Scena 21: Zmajčić brzo raste. Još brže lavo da ga izbegnete.
Scena 22: Džojstik gore de pokupite mač.
Scene 23: Desno, de skočite zmeju za vret.
Scene 24: Dšojstik levo de sa zmajeve glave skočite ne kartu.
Scene 25: Dirk proleće kroz ogledalo.
Scene 26: FIRE de aktivirate vremensku mašinu.
Scene 27: Dirk se se Mordraad umanjen nalazi na Betovenovom kleviru. Džojstik gore da izbegnete njen naped.
Scene 28: Džojstik levo pa dole da izbegnete nepade mečke.
Scena 29: Mačke je uporne, dasno i opet desno.



Hoće li uspeti i treći put? Vi odlučite...

Scena 30: Odmah dole da pobegnete mački, FIRE de se odbrenita od Mordread pa gore de opet pobegnete mački.
Scena 31: Mačka je uzela knjigu na kojoj je Dirk. Džojstik levo pe dole da sa sakrijete.
Scene 32: Brzo desno da izbegnete mačju šapu, pe FIRE.
Scene 33: Ponovo FIRE.
Scene 34: Još jednom FIRE de aktivirete vremensku mašinu.
Scene 35: Dirk je ne gusarskom brodu, džojstik levo da izbegnete Mordread.
5cene 36: Guserski kepetan primećuje Dirka i puca u njega.
Scene 37: Pritisnite FIRE de izbegnete metak.
Scene 36: Dirk upade u bure. Dole pe desno de izbegnete metke.
Scene 39: Dirk ubacuje kapetane u sanduk.
Scene 40: Nalazite se ne dasci. Odmah desno i kada se Dirk uhvati za dasku džojstik gore.
Scene 41: Penjete se uz konopce. FIRE de srušite gusare koji vas preti i onde gore.
5cene 42: Brzo FIRE da pretite Mordread u vremenskoj mašini.
Scene 43: Dirk je u zamlji sveta. Dva pute FIRE da sredite satove.
Scene 44: Mordread ulazi u veliki sat.
Scene 45: Odmah dole, pe kad sat preskoči Dirka FIRE.
Scene 46: Ponovo FIRE.
Scene 47: Levo de izbegnete strežere.
5cene 48: Džojstik gore de se uhvetite za klatno.
Scene 49: Još jednom gore de se uhvatite za kukavicu iz sete.
Scene 50: Nalazite se u satu. Džojstik desno, pa kad Dirk ekoči, džojstik gore i izbači ćete opruge.
Scene 51: Dasno, da izbegnete još jedan nepad satove.
Scene 52: Dirk upada u salu satova.
Scene 53: Gađaju vas zrecima od kojih se momentelno stari. De ih izbegnete – džojstik gore, pe kad Dirk poskoči – desno.
Scene 54: Desno i još jednom desno da se sklonite.
Scene 55: Dirk primećuje Mordread koja drži kuglu u kojoj je princeza.
Scene 5S: Zraci i dalje idu ka vama. Džojstik levo da uhvetite štit, pe desno da odbijete zrek.
Scene 57: Zrak pogađa Mordread. One se pretvare u kosture i ispade joj megična kugle.
Scene 58: Brzo dole i zatim desno de uhvetite kuglu.
Scene 59: Opet desno de izmeknete jednom zalutalom zraku.
Scene 60: I ne kraju samo FIRE de pokrenete vremensku mešinu.

Još vam samo ostaje de odgledate završnu sekvencu i dobijete čestitke za pobedu. Igre staje na 8 disketa i zahteve proširenje memorije. Igru preporučujam onima kojime eu se dopale prethodne dve igre, kao i onime koji su tek kupili AMIGU de se dive njenim mogućnostima.

Iven Antić



GOBLINS II

THE PRINCE BUFFOON

Zli demon Amonijak oteo je sina dobrog kralja goblina. Očajan kralj angažovao je čarobnjaka da ga nađe, a ovaj je na zadatak poslao dva hrabra goblina Fingusa i Winkla.

Vi se nalazite u njihovoj ulozi i prolazeći kroz razne nivoe treba da oslobodite princa. U oslobađanju će vam mnogo pomoći ovo uputstvo jer je igra prilično komplikovana. Preporučujem vam da prvo pokušate sami, pa ako vam ne ide, upotrebite uputstvo.

Napomene za uputstvo. S obzirom da u igri koristite dva goblina i da svaki ponešto može da uradi, ispred onoga što treba da uradi Fingus stoji slovo (F), a što treba da uradi Winkl slovo (W), a ispred onoga što mogu obojica da urade nema oznake. Predmete koje nosite koristite tako što kliknete desnim dugmetom miša (pojaviće se lista predmeta) i željeni predmet birate klikom na levo dugme.

Igru počinjete pošto vas Modemus materijalizuje u selu blizu Amonijakovog zamka. Na ovoj lokaciji uradite sledeće. Krenite (W) da uzmete kobasicu, ali će njen vlasnik u cilju da je sačuva opaliti (W) istom. Na taj događaj starci će početi da se smeju i dok im je odvučena pažnja, ukradite im (F) flašu.

Idite do kuće čarobnjaka Tazaara. Pritisnite (F) fontanu i dok voda ide brzo (W) napunite flašu, iskoristite (W) flašu na žabi i ona će pobeći. Uzmite kamen na kome je ona stajala. Kamenom (F) gađajte mehanizam na krovu kuće. Povucite (F) ručku i popnite se (W) na krov. Pozvonite (F) na vrata i porazgovarajte sa čarobnjakom. Pošto vam kaže da je zauzet i da ne može da vas primi, uđite (W) kroz dimnjak. Čarobnjak će vas zbog vaše upornosti pustiti u kuću. Uđite u kuću.

Stanite (W) na rep čudovištu i dok ono drži otvorena usta, uzmite (F) kutiju šibica iz njih. Iskoristite flašu i šibice na čajniku. Sačekajte da prođe para i odlepi sliku sa zida. Dunite u čajnik da biste ugasili vatru i zaustavili paru. Uzmite ključ koji je bio iza slike i stavite ga u sat na polici. Okrenite (F) ključ i iz sata će izaći kukavica koja u kljunu drži veliki ključ. Gađajte (W) veliki ključ i on će pasti na zemlju. Uzmite ga i izađite iz kuće.

Otključajte vrata podruma velikim ključem i pokupite flašu vina. Idite u selo.

Zalijte cveća flašom. Uberite (F) cvet i dajte ga uvaženom seljaku. Stanite (W) na platformu ispred kuće. Pritisnite (F) prekidač i platforma će odbaciti (W) na krov. Sa krova uzmite (W) kobasicu. Idite na lokaciju na kojoj se nalazi džin.

Uhvatite (W) kokošku, dok je (W) držite raspalite je (F) kobasicom po glavi. Kokoška će sneti jaje i vi ga uzmite. Gurnite (F) kobasicu u rupu i kobasica će lupiti psa po glavi. Dok je pas u nesvesti brzo prođite (W) pored njega, uđite u rupu na drvetu i tako ćete napraviti prolaz za (F). Prođite (F) kroz prolaz. Zapalite šibicom gomilu granja ispred džina. Bacite (F) jaje na vatru i miris će probuditi džina. Sad mu dajte kobasicu i vino i on će vas pustiti da uđete.

Pošto prođete džina, naći ćete se na lokaciji ispred zamka. Uđite (F) u kulu i on će izbaciti bombu iz nje. Uzmite (F) bombu i zapalite je (W) šibicama. (F) baca bombu i ona pogađa stražara. (F) će baciti bombu i ona će pogoditi ćilim u provaliji koji će odleteti, a uhvatiće ga ruka na kuli. Da ćilim izbije iz ruke, ponovo uđite (F) u kulu i on će izbaciti bombu iz nje. Pokupite (W) bombu i zapalite je (F). (W) će baciti bombu na ruku i ispašće joj ćilim. Sada leteći na ćilimu možete razgovarati sa Sokom (čovečuljkom koji meditira vezan kanapom za zemlju). Od njega saznajete da morate da ubacite peščani sat u provaliju da biste ušli u zamak. Idite na lokaciju na kojoj je džinovsko drvo sa kućicama na sebi.

Kamenom gađajte (F) loptu u krošnji drveta. Lopta će pasti i uzeće je dečak. Da mu je uzmete primenite sledeću strategiju. Uđite u kuću (W) iz koje dečak viri. Dečak će pobeći i izviriti iz druge kuće. Kad izviri, brzo uđite (F) u drugu kuću gore s desna. (F) će mu prići sa leđa i uzeće mu loptu. Stanite (W) ispod koša. Dajte (F) loptu košarkašu. Košarkaš će baciti loptu ka košu i dok ona odskače po obruču, skočite (W) kroz obruč. Lopta će odleteti u gradonačelnikovu kuću. U razgovoru sa gradonačelnikom saznaćete kako da kucate na vrata gore desno da bi vam bila otvorena. Kucajte na vrata (F) i izaći će časovničar Tom. Razgovarajte (F) sa njim i saznaćete da će vam dati peščani sat ako mu donesete jednu melodiju. Idite na lokaciju gde se nalazi Kael (drvo ljudskog oblika).

Iskoristite flašu (W) na Nimfi i ona će odleteti na drvo. Dajte (W) flašu Kael-u. Stanite (W) Kael-u na ruku i on će vas baciti u svoje krošnje. Stanite (F) na kamen ispod grane. Protresite (W) granu i sa nje će pasti cvet koji (F) uzima. Ubacite (F) cvet u otvor na zemlji. Otvorite otvor i iz njega će izaći džinovska pčela koja će vam dati med. Popnite se (F) na liticu iznad otvora i otvorite (W) otvor. Kad izađe pčela brzo joj skočite (F) na leđa. Pčela će vas odneti na granu. Dajte med Nimfi i ona će vam u znak zahvalnosti pokazati koju pečurku da uberete. Uberite (F) pečurku. Kucajte (W) na vrata i iz nje će proviriti Vivalzart. Pokažite mu (F) pečurku i on će vas pustiti unutra. Uđite.

Ubacite (W) pečurku u mašinu. Aktivirajte (F) mašinu. Uzmite (W) crva iz bokala. Stanite (F) na platformu ispod lustera na kome je lešinar. Pritisnite (W) dugme na polici. Platforma će odbaciti (F) na luster. (W) brzo daje crva lešinaru i dok ga on jede (F) će mu oteti batak. Ubacite batak u akvarijum sa piranom. Pirana će pojesti batak i pljunuće kost. Stanite (F) na poklopac kante za smeće ispred Vivalzara. Dajte (W) kost Vivalzaru. On će je odbaciti u kantu, a poklopac će odbaciti (F) na policu. Skinite štipaljku sa cevi i pokupite bočicu. Iskoristite flašu sa (F) i sa (W) na posudi u koju kaplje tečnost i bićete prebačeni na nivo sa muzičarima.

Gurnite (W) ruku kroz far i uzećete palicu. Iskoristite palicu na predmetu koji stoji pored otvora na zemlji i dobićete hvataljku za note. Zakačite štipaljku na cev levo. Zajedno (FO) i (W) skačite po opruzi i otvoriće se tajni prolaz. Uđite (F) u tajni prolaz i idite do gitariste. Prođite (W) kroz otvor na zemlji i stvorićete se na pečurci gore desno. Razgovarajte (F) sa gitaristom i on će vam nešto odsvirati. Iskoristite (W) hvataljku za note na noti koja je došla od gitariste i tako ćete je uhvatiti. Skačite (F) po opruzi i kad se kod bubnjara sa leve strane pojavi pumpa brzo gurnite (W) ruku u far i uhvatićete je. Prođite (F) kroz otvor na zemlji i stvorićete se na pečurci gore desno. Iskoristite (W) pumpu na saksofonisti i on će iz saksofona izduvati komarca. Hvataljkom za note uhvatite (F) komarca. Ubacite (W) komarca u far i on će uplašiti bubnjara, koji će u želji da ga otera palicama odsvirati ritam. (F) kojim stojite na pečurci gore desno uhvatite notu hvatačem za note. Još vam samo preostaje jedna nota. Prođite (W) kroz otvor na zemlji da bi došli na mesto na kome se hvataju note. Iskoristite (F) pumpu na saksofonisti i on će takođe nešto odsvirati. Uz pomoć hvatača nota ulovite (W) i poslednju notu. Dobili ste celu melodiju. (F) i (W) će početi da se cerekaju i stvoriće se na lokaciji na kojoj je džinovsko drvo sa kućama.

Ulazite (W) u sve kuće sve dok (W) ne proviri kroz sat na vrhu drveta. Zapamtite kroz koju ste kuću prošli i u nju ubacite melodiju. Sat će početi da svira, a vi idite do Toma i on će vam dati peščani sat. Kad dobijete sat, idite na lokaciju ispred zamka.

Iskoristite (W) peščani sat na provaliju i pojaviće se most. Pređite ga (F) i (W) i prođite kroz otvor na zamku.

U zamku se snađite sami, pošto sam vam već mnogo pomogao (ako se snađete prvo u ovom uputstvu!). Igrajući, ući ćete u štos igre i posle će vam sve biti jednostavnije. Igra je stvarno fenomenalna i zadovoljiće i najprobirljivije. Iskreno vam preporučujem da za ovu igru nabavite 3 diskete (i četvrtu za snimanje pozicija) i proširenje memorije ako ga nemate. Još samo da vam poželim sreću u pronalaženju princa goblina.

Ivan Antić



BODY BLOWS

TEAM 17 nije zaslužio sve pohvale, ali igra ostaje na njihovom nivou

Po nazivu, mora da ste već zaključili da je reč o borilačkoj igri, a ako niste, uzmite odmah rečnik engleskog jezika pa ga malo proučite. Pre nego što počne lomljenje džojstika, na raspolaganju vam stoje opcije, igrač protiv kompjutera, dva igrača jedan protiv drugog, turnir na kome ćete igrati, (a i ne morati) protiv svog druga. Opcije vam služe da podesite vreme, broj rundi, lokaciju itd. Pozadina, tj. mesta na kojima se možete nalaziti za vreme borbe su sledeća: kečerska arena, nija pećina, unutrašnjost zgrade, ruska laboratorija, Shadin hram, stambeno naselje i Costa Brava. Postoji ukupno 10 boraca, i još jedan skriveni. Ako igrate protiv kompjutera, štata je što možete birati samo između 4, odnosno 5, što ne važi kada igraju 2 igrača, tada birate između svih 10 (11).

A sada da vidimo koji borci vas očekuju:

DAN I NIK – su braća po mačan iz Bostona. Razlikovaćete ih po tome što ovaj drugi nosi kapu. Oboja su ovladali unutrašnjim besom koji prazne u vidu plamanih kugli. Svi potezi su im potpuno isti, tako da vam je svejedno koga izaberete.

JUNIOR – je tamnoputi boxer koji dolazi iz Londona. Sve što treba o njemu da znate, jeste da nije jako strašan i da sluša RAP (vidi mu se po frizu). Ovaj takode izbacuje plamene kugle.

LORAY – je Šaolinski monah kung fuista – keretista i mnogo preterano u gledanju filmova sa Bruce Lee-om.

DUG – je debeli kečer rodom iz Las Vegasa. Ima snažne udarce, ali je spor. Ima običaj da skače tako da zatrese ceo ring i ako niste u skoku, sigurno ćete posrnuti.

MARIA – „plućata" Španjolka, brza poput vetra. Završila je kurs za primabalerinu, pe često izvodi smrtonosne piruete i špage na zemlji i u vazduhu.

NINJA – njega ne moram da opisujem jer izgleda kao i svaki drugi momak njegovog zanata. Ninja je napomno vežbao u svojim pećinama, dok nija izučio magiju nestajanja (dok kažete „keks" pojevi vam se iza leđa). Isto tako, dobro zna da se zakamuflira i vide se samo njegovi obrisi, što je super urađeno (ako ste gledali film „Predator" biće vam jasno o čemu se radi).

YITU – pošto su mu bogovi dali brzinu, brz je poput metka i veoma vešt. Za tren oka se velikim skokom pojavi protivniku iza leđa. Kada se zaleti, teško da će ga nešto zaustaviti.

MIKE – stiže sa Njujorške berze i misli da je gospodin, a uopšte se ne ponaša tako. Fino je doteran, nosi košulju, kravatu, pantalone i povrh svega RAY BAN naočare za sunce. Ima ručni sat iz koga pušta male vihore. Specijalno mu je pretvaranje u tornado tako da čisti sva pred sobom.

KOSSAK – u ranoj mladosti je čuvao ovce, tako da se sada bavi ozbiljnim poslom. U venama mu teče ruska krv, a iz prstiju struja. Moć koju upotrebljava je duboko zakopavanje ispod zemlje i naglo izronjenje ispod vaših nogu. Ubedljivo je najkrupniji i najjači lik. Udarci su mu fatalni po energiju svog protivnika. Kada pobedi, ispušta otkačeni smeh po kome sa da zaključiti da je psihopata.

MAX (Extra borac) – to je skriveni borac i uz rubniku „Upomoć" lako ćete ga pronaći. Ako ga izaberete za svog borca, na raspolaganju su vam jaki udarci koje možete naneti protivniku velikom brzinom. Max je najizdržljiviji lik, i sa njim se nikad nisam potukao, tako da na znam kakav je kada se bori protiv njega.

Udarci svih borace su slični i veoma lako ćete ih savladati (ako nabavite igru). Evo par uopštenih udaraca:

Dugme i unazad gore ukoso snažan udarac iz okreta.

Dugme i napred gore ukoso LETEĆI MAVAŠI.

Dugme unazad – udarac pesnicom.

Dugo držanje dugmeta – koristite moć koju lik poseduje.

Postoji još udaraca koja ćete otkriti.

Od svih igara tog tipa, Body Blows najviše liči na Street Fighter. Kod ove igre potezi se mnogo lakše savladaju tako da kada igrate u dva igrača, igra dobija na zanimljivosti. Meni je takođe atmosfera mnogo bolja i energičnija, jer zvuk mnogo doprinosi toma. Obe igre imaju po adutu u rukavu – Street Fighter sa odlikuje odličnom grafikom, dok Body Blows ima super zvuk. Ako je Street Fighter malo bolje uradan, ove dve igre se izjednačuju i zanimljivo je igrati ih obe. Imam veliku zamerku samo na to što se diskete moraju menjati svaki čas i ko nema snažnu volju, bolje da igru ne uzima. Body Blows staje na 4 diskete i potrošač je megabajta. Pa, do viđenja do Body Blows 2

Dušan Mitrić



WALKER

Zamislite da imate svog ličnog robota, velike vatrene moći, ubitačnog za sve što se kotrlja i leti. Najnovija tehnologija čini ga gotovo neuništivim. Međutim, zbog velikih troškova upotrebljavate ga samo u izuzetnim prilikame kao što su veliki ratovi ili državni nemiri. Pored toga potrebno je naći i čoveka koji bi tom mašinom upravljao, hrabrog, ali i ludog...

Upravo tako su razmišljali i tvorci Walkera (DMA Design i Psignosis), a rezultat je extra, super, mega pucačina. Izgled robota je verno prekopiran iz filma Robocop, a njegova animacija je urađena tako detaljno i dobro da zastaje dah. Nišan pokrećete mišem, pucate levim, a fokusirate metu desnim dugmetom. Što se tiče kretanja, tu postoji mali problem. Lakša verijanta je da se krećete tasterima Y X, a teža (nemoguća) džojstikom. Naravno, ova druga je posebno zgodna za igru u dva igrača, što vam preporučujem. Tabli ima ukupno četiri sa po dve podtable, gde vas na kraju druge obavezno dočekuje neki monstrum, koji je skoro uvek snažniji, ali ne i pametniji. Sve table su „lake" na svoj način:

1944 - Berlin. Ko bi drugi bio nego Nemci. Veš robi za ove jednike izgleda kao noćna mora. Porad velike količina pešadija, napade vas i po koji tank ili topovi srednjag kalibra (i malog dometa), povremeno nadleću i avioni.

2019 - Los Angeles. Ulične bande više nisu ulične već gradske. Poseduju svu savremenu vojnu tehniku, kako na kopnu, tako i u vazduhu, pa sa vaša prednost polako topi. Osim toga, gangsteri su i samoubilački nastrojeni, što stvara dodatne neprilike. Pojavljuju se čak i tipovi koji vas bombarduju iz zmajeva, ali vi sta od čelika, zar ne?

Da vam ne kvarim doživljaj, preostale dva table upoznajte sami. Još jedna napomena u vezi sa zvukom. Cele treća diskata namenjena je korisnicima novih Amiga (1200, 4000), koji će slušati pored izvrsnog zvuka i velika digitalizacija govora preko toki-voki aparata. Šta još reći nego – apsolutni hit!

Damir Maštrović



Arabian Nights

Jednog sunčanog dana ispred kraljevskog dvorca, Sinbad junior, inače pomoćnik kraljevskog baštovana, orezivao je neko drvce. Nije baš odavao neku pažnju poslu, već je merkao lepu princezu koja je stajala na balkonu. I ona je njega posmatrala, zato je i dolazila svakoga dana na balkon. Iznenada na nebu se pojavi demon, on zgrabi princezu i odvede je u nepoznatom pravcu. Kad je to video mali Sinbad, on potrča u dvorac, ali ga tu zaustavi straža optužujući ga za nestanak princeze. Ubrzo se Sinbad, nemoćan, nađe u zatvoru.

Kristalis Software, firma koja je napravila Arabian Nights, pojavila se tek ove godine. Izgleda da se momci (a i devojke) ozbiljno trude jer im je ovo pogodak pravo u metu. Radi se o simpatičnoj arkadici, znate ono: pokupiš ključ ovde što otključava vrata onde, uzmeš predmet onde, iskoristiš ga tamo. Sinbad ima i kratku sablju kojom ponekad i recne nekog protivnika ili životinjicu. Po svemu sudeći, radnja je otrcana, ali je zato izvođenje odlično. Grafika je lepa, skrolovi su glatki u svim pravcima, a neprijatelji su dobro nacrtani i animirani. Muzika je isto tako dobra koliko i grafika. Dok igrate, stalno vas prati fina arapska melodija. Inače uvodna muzika se nalazi na najnovijem ProTrackeru (V3.1B) gde demonstrira sve mogućnosti ovog programa.

Možda Arabian Nights nije neka izuzetna igra, ali pruža dobru zabavu i staje na svega dve diskete (da li je to nekom puno?).



Global Gladiators

Mick i Mack upravo su se spremali da sjušte koji hamburger u poznatom McDonald-u, kad im se pridružuje njihov prijatelj Ronaldo (po zanimanju klovn). On im predlaže da krenu u kratku avanturu i očiste ovaj svet od raznih neekoloških bića. Pošto Mick i Mack obožavaju napete situacije, odmah pristaju.

Ako ste igrali McDonaldland, sigurno se sećate i Micka i Macka, dva simpatična dečaka, moderno ošišana, što bi rekla moja mama „k'o drekavci sa TV-a". Evo njih opet, ali ovaj put ne tragaju za magičnim kartama, već je njihov zadatak čisto ekološki. Treba poubijati mnogo ljigavih bića, kante za smeće, pumpe za naftu... Oružje sa kojim se bore je pištolj koji izbacuje kečap, sigurno vrlo ljut, pošto nemani umiru kao gromom pogođene. Sve se to odigrava na četiri nivoa: Slimeworld, Forest, Toxitown, Artic. Postoji čak bonus tabla gde smeće pada sa neba (?!), a Mick i Mack ga sakupljaju u kontejnere za reciklažu. Ako preživite dovoljno dugo, dobijate extra život.

Malo da spomenem i osobine igre. Grafika je vrlo dobra, sa puno boja, a i likovi su vrlo šaroliki i domišljato urađeni. Jedina primedba odnosi se na skrolovanje koje se dešava naglo, tvrdo, što može biti smetnja ako treba negde precizno skočiti, mada se to posle ni ne primećuje. Što se tiče zvuka, on je više nego odličan. Postoji nekoliko melodija koje zaslužuju da se uvrste u kolekciju (ako je imate i ako uspete da „skinete" pesme). Dve diskete i nisu velika investicija, ako gledate šta dobijate i da se dobra monodisketna igra više ni ne može naći. Zato pravac do prvog pirata.

Damir Maštrović



Galactic Warrior

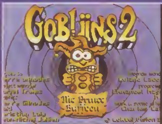
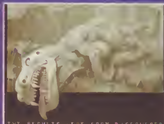
Konačno jedna prava svemirska pucačina. U poslednje vreme ovakve igre su prava retkost (mislim na dobre). Kao da su se programeri prezasitili silnog pucanja, na veliku žalost ljubitelja ovog žanra. Mikev Designs su razbili ovu izolaciju i izneli na tržište Galactic Warrior-a. Evo o čemu se radi...

Vodite jednog od tri vuka. Darwin, Newton i Einstein su njihova imena i pre bilo važno je opremiti ih. Za tu svrhu potreban vam je, naravno, novac. Na početku raspolažete sa 600 kredita, sa kojom sumom baš ne možete mnogo. Kupovati možete razne stvari, ali će prva sigurno biti oružje. Asortiman je zaista veliki. Tu su razni mitraljezi, topovi, laseri, mine.. Osim oružja, možete kupovati i municiju, energiju, gas i pomoćni brod. Tu važi pravilo: koliko para, toliko i muzike. Kada ste se napakovali, vreme je za ratovanje. Sigurno ste iznenađeni da se ne borite u svemiru već u gradu, tačnije lavirintu. Horde neprijatelja dočekuju vas odmah na startu. Pronađite karticu i ubacite je u terminal. Svakom karticom oslobađate po jednu plavu loptu. Kada ih sve pokupite prelazite na sledeću tablu itd.

Da ne dužim, značete i sami. Galactic warrior staje na jednu disketu, pa ko voli nek' izvoli.

Damir Maštrović


Going to Battlefield

CREATURES

GOBLiiNS 2



SUPERFROG

D.P. ZNANJE sa p.o.



UDŽBENICI ZA OSNOVNU I SREDNJU ŠKOLU, PRIBOR, SVESKE

UKRATKO, SVE ZA ŠKOLU - NA JEDNOM MESTU.

Telefoni:
KOMERCIJALA
021/623-454
KNJIŽARA
021/624-453

KOD NAS, TAKOĐE, MOŽETE NAĆI I
KVALITETAN KANCELARIJSKI PRIBOR
PO POVOLJNIM CENAMA.